平成10年11月27日発行 第5巻第54号通巻162号
GAMEST MOOK Vol.162
NEO GEO
THE KING OF FIGHTERS '98
DREAM MATCH NEVER ENDS
TM
TECHNICAL MANUAL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98テクニカルマニュアル
1480YEN+TAX
GAMEST MOOK
©SNK1998

The King of Fighters '98
Dream Match Never Ends
TECHNICAL MANUAL

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK VOL.162

Team Relation Chart チーム相関図

The King of Fighters '98
Dream Match Never Ends

C O N T E N T S

【システム紹介】

【対戦セオリー】

【裏キャラクター技表】

【各キャラクター別 連続技/対戦攻略】

【etc.】

システム紹介

システム紹介

システム基礎

『KOF'98』の世界へようこそ

熟成された『KOF'98』のシステム群。知っているかいないかでは勝敗を左右すると言っても過言ではないぞ。

System Introduction BASIC SYSTEM

監修：CHU

画面の見方とチームバトルシステム

1. 残り時間
2. 体力ゲージ
3. 残りチームメイト
4. 待機中チームメイト
5. プレイヤーキャラクター
6. パワーゲージ
7. メッセージ

3on3チームバトルシステム

「3on3チームバトルルール」とは3人1組のチーム同士が順番に1対1で対戦をし、先に3勝したほうが勝ちとなるシステムのことである。毎試合ごとにチームメイトの順番は変えられるが、キャラクターの変更は認められない（ルーレットチームエディットで選択したキャラクターを除く）。

基本操作

キャラクターが右を向いているとき

1…前進
2・3…屈み
4…屈み／しゃがみガード
5…後退／立ちガード
6…後方ジャンプ／空中ガード
7…垂直ジャンプ
8…前方ジャンプ

Aボタン…弱パンチ
Bボタン…弱キック
Cボタン…強パンチ
Dボタン…強キック

CDボタン…ふっとばし攻撃
←or→+CorD…投げ
ダウン直前にAB…ダウン回避
スタートボタン…挑発

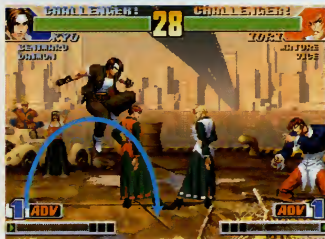
ジャンプ

ノーマルジャンプ

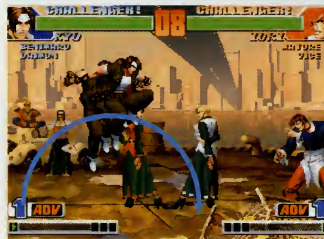
レバーを上方向に入れる

レバーを上に入れただけの、ただのジャンプ。移動距離は小ジャンプと大ジャンプの中間くらいで、高さは大ジャンプと同じ。ほかのジャンプに比べ滞空時間が長く感じられる。

小ジャンプ

レバーを一瞬だけ↗or↑or↖に入れる

レバーの入力に対応しているかのように、ほんの一瞬だけジャンプする。相手の足払い系の技を避けつつ攻撃したり、中段の代わりに使うなど、戦略に幅を持たせる一因となっている。

中ジャンプ

①ダッシュ中にレバーを一瞬だけ↗に入れる
②レバーを一瞬だけ↙or↓or↘に入れてから一瞬だけ↗or↖に入れる

低空でノーマルジャンプと同じくらいの距離を移動する。ジャンプの高度が低い分移動スピードが速く感じられるので、相手に対応されにくい。ジャンプには残像がでるぞ。

大ジャンプ

①ダッシュ中にレバーを↗に入れる
②レバーを一瞬だけ↙or↓or↘に入れてから↗or↖に入れる

ノーマルジャンプと高度は同じだが、飛距離が長い。遠くの相手との間合いを一気につめることができるので、いろいろな局面で活用できるだろう。このジャンプにも残像がつく。

共通システム

カウンターヒット

必殺技など一部の技の攻撃モーション中の相手に攻撃を当てると、カウンターヒット状態となる。カウンターヒットすると、相手がくらい判定を残したまま空中にふっとぶので、追い打ちすることができる。

クリティカルヒット

ラルフキックなど特定のキャラクターの特定の必殺技を相手にヒットさせると、まれにお目にかかれる。ランダム要素が含まれるので、狙って出せるものではない。効果はカウンターヒットとほぼ同じ。

ガードクラッシュ

各技には「ガード弾き値」があり、相手に攻撃を防御させることによって蓄積させることができる。その値が一定以上になると、ガードクラッシュ状態になり、この状態に陥ると、完全に無防備になってしまうのでとても危険だ。

ルーレットチームエディット

キャラセレクト画面にある「?」マークにカーソルをもっていくと毎試合ごとに使用キャラをランダムで決定してくれる。未決定の人数分がすべてランダムになるので最初にルーレットを選ぶと3人ともランダムになるので注意。

気　絶

相手の攻撃を受けつづけると、気絶値がたまり、それが一定以上になると完全に無防備な気絶状態になってしまう。気絶してしまった側はレバーを素早く動かしたり、ボタンを連打することによって気絶時間を短縮することが可能。

援護攻撃

気絶またはつかみ系の投げ技をくらっているときにABCボタン同時押しで味方の援護攻撃ができる。ただし次に待機しているチームメイトが画面内に見えていることと、キャラどうしの相性のよさが援護攻撃の条件となる。

フィーリングバリエーションシステム（ご機嫌日替わりシステム）

「ORDER SELECT」画面でスタートボタンを押すことで確認できる。機嫌はアドヴァンストモードのゲージ受け渡しに影響をおよぼす。機嫌がいいと次のキャラのパワーゲージを1つ増やし、機嫌が悪いと1つ減らしてしまう。

ガードキャンセル

攻撃をガード中にアドヴァンストならパワーゲージのストック1つ、エキストラならパワーMAX状態とひきかえにAB（⬅or➡＋AB）ボタン同時押しで緊急回避、CDボタン同時押しでふっとばし攻撃を出すことができる。

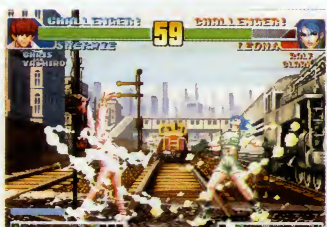
アドヴァンストモード

緊急回避

ABボタン同時押しor
レバー➡＋ABボタン同時押し（前転）
レバー⬅＋ABボタン同時押し（後転）

出かかりに無敵時間のある前転や後転で安全に相手との間合いをつめたり、離したりできる。打撃に対して、その効果を発揮するが、投げにはたとえ出かかりでも投げられてしまう。

パワーMAX発動

ABCボタン同時押し

ABCボタンを同時に押してパワーゲージのストックを1つ消費すると発動する。発動したあとは一定時間、攻撃力が上がり、超必殺技はグラフィックが変わるなどの効果がある。

エキストラモード

攻撃避け

ABボタン同時押し

避けグラフィック中はいかなる打撃技も無効にできるが、投げに対しては効果がない。また攻撃避け中にA～Dのいずれかのボタンを押すと「カウンター攻撃」を出すことができる。

パワー溜め

ABCボタン同時押し

ABCボタンを同時に押していると、その間パワーをため続ける。パワーゲージがいっぱいになるとパワーMAX状態となり、一定時間は攻撃力が上がり超必殺技が使える。

システム紹介

共通システム～攻撃編～

まずは攻める術から覚えよう

アドヴァンストを選ぶ人も、エキストラを選ぶ人も、ここでは共通のシステムを紹介するので、しっかり覚えておいてほしい。

System Introduction 'OFFENSE'

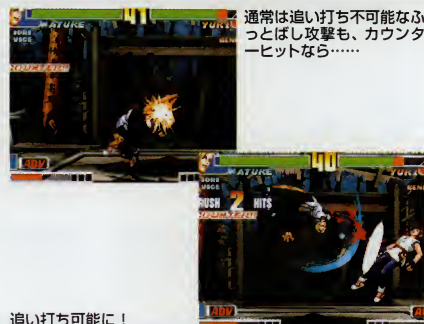
担当：CHU

カウンター

特殊技、必殺技、超必殺技、カウンター攻撃、小or中ジャンプ攻撃全般。これらの技の攻撃モーション中の相手に攻撃を当てると、カウンターヒット状態となる。さらに、相手がパワーMAX状態の場合では、相手の通常技の攻撃モーション中やダッシュ（アドヴァンスト）中もカウンターヒットの対象になる。

カウンターヒット時に得られる効果は2つ。

一つ目はカウンターヒットした攻撃そのものの攻撃力が上がるということ。もう一つはカウンターヒットさせたあとも、相手にくらい判定が残っているということ。これは通常では追い打ちができないふっとばし攻撃（CDボタン同時押し）などを当てた場合でも、カウンターヒットなら追い打ちが可能になるということだ。この性質を利用すれば、カウンターヒット専用の連続技も組み立てられる。

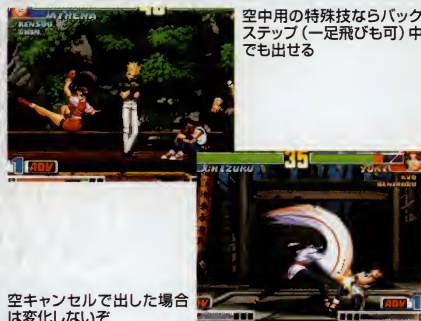
くらい判定の持続時間は、もともとくらい判定が残る技をカウンターヒットさせた場合は地面に落ちる直前までくらい判定が残るようになり、もともとくらい判定がない技をカウンターヒットさせた場合は、ある程度持続するが地面に落ちるころには無敵になっている。

通常は追い打ち不可能なふっとばし攻撃も、カウンターヒットなら……

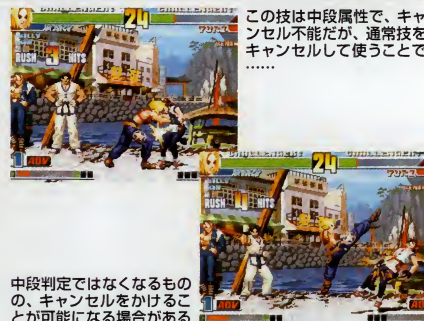
追い打ち可能に！

特殊技

特殊技は一部の通常技をキャンセルして出すことができ、さらに単体で出した場合と、通常技のヒット（ガード）時にキャンセルして出した場合とでは性質が異なる場合もある、というちょっと変わった特性がある。

たとえばちづるの➡＋Aの場合、単体で出せば「キャンセルのかからない中段攻撃」なのだが、通常技キャンセルで出した場合は「キャンセルのかかる通常（中段ではない）の攻撃」になるのだ。この性質を利用した連続技もあるので、特殊技を持つキャラを使う人は確認しておこう。

空中用の特殊技ならバックステップ（一足飛びも可）中でも出せる

空キャンセルで出した場合は変化しないぞ

この技は中段属性で、キャンセル不能だが、通常技をキャンセルして使うことで……

中段判定ではなくなるものの、キャンセルをかけることが可能になる場合がある

キャラクター名	特殊技名	コマンド	通常時			キャンセル後		
			立ちガード	屈みガード	キャンセル	立ちガード	屈みガード	キャンセル
京	外式・轟斧 陽	➡＋B	○/○	○/×	○/×	○/○	○/○	×/○
	外式・奈落落とし	ジャンプ中⬇＋C	○	×	—	—	—	—
	八拾八式	➘＋D	×/×	○/○	×/×	×/×	○/○	×/×
紅丸	ジャックナイフキック	➡＋B	○	○	○	○	○	○
	フライングドリル	ジャンプ中⬇＋D	○	○	×	○	○	×
大門	玉潰し	➡＋A	○	○	×	○	○	×
	頭上払い	➘＋C	○	○	○	○	○	○
テリー	バックナックル	➡＋A	○/○	○/○	×/○	○/○	○/○	×/○
	ライジングアッパー	➘＋C	○	○	○	○	○	○
アンディ	上顎	➡＋B	○	×	×	○	○	○
	上げ面	➘＋A	○/○	○/○	×/○	○/○	○/○	×/○
東	ローキック	➡＋B	○	○	○	○	○	○
	スライディング	➘＋B	×	○	×	○	○	×
リョウ	氷柱割り	➡＋A	○	×	×	○	○	×
ロバート	龍翻蹴	➡＋B	○	○	○	○	○	○
	句龍降脚蹴り	➡＋A	○	×	×	○	○	○
ユリ	燕翼	➡＋B	○	×	×	○	○	×
レオナ	ストライクアーチ	➡＋B	○	×	×	○	○	○
クラーク	ストンピング	➡＋B	○	○	○	○	○	○
アテナ	連環腿	➡＋B	○/○	○/○	×/○	○/○	○/○	×/○
	フェニックスボム	ジャンプ中⬇＋B	○	×	○	○	×	○
ケンスウ	虎撲手	➡＋A	○	×	×	○	○	○
	後旋腿	➡＋B	○	○	○	○	○	○
チン	酔歩瓢箪襲	➡＋A	○	×	×	○	○	×
ちづる	除活・錚錚	➡＋A	○	×	×	○	○	○
	除活・瑲瑲	➡＋B	○	○	○	○	○	○
	除活・淙淙	➘＋B	×	○	×	×	○	×
舞	紅鶴の舞	➘＋B	×/○	○/○	×	×/○	○/○	×
	黒燕の舞	➡＋B	○	×	○	○	○	○
	大輪風車落とし	ジャンプ中⬇＋A	○	○	○	—	—	—
キング	スライディングキック	➘＋B	×	○	×	○	○	×
キム	トラ・ヨプチャギ	➡＋A	○	○	○	○	○	○

キャラクター名	特殊技名	コマンド	通常時			キャンセル後		
			立ちガード	屈みガード	キャンセル	立ちガード	屈みガード	キャンセル
キム	ねりチャギ	➡＋B	○/○	○/×	×/×	○/○	○/○	×/○
チャン	ひき逃げ	➘＋A	×	○	×	×	○	×
チョイ	二段斬り	➡＋A	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○
	通り魔蹴り	➡＋B	○	○	×	○	○	×
社	リグレットバッシュ	➡＋A	○	×	○	○	○	○
	ステップサイドキック	➡＋B	○	○	○	○	○	○
シェルミー	シェルミースタンド	➡＋B	○/○	○/×	×/×	○/○	○/○	×/○
クリス	スピニングアレイ	➡＋A	○	○	○	○	○	○
	リバースアンカーキック	➡＋B	○/○	○/×	×/×	○/○	○/○	×/○
	キャリーオフキック	➘＋B	×	○	×	×	○	×
山崎	ブッ刺し	➡＋A	○/○	×/×	×/×	○/○	○/○	○/○
マリー	ハンマーアーチ	➡＋A	○	×	×	○	○	○
	クライミングアロー	➘＋B	○	○	○	○	○	○
	ダブルローリング	➡＋B	○/×	○/○	×/×	○/×	○/○	×/×
ビリー	大回転蹴り	➡＋A	○/○	○/○	×/×	○/○	○/○	×/×
	棒高跳び蹴り	➡＋B	○	○	×	○	○	×
庵	外式・夢弾	➡＋A・A	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○	○/○
	外式・轟斧 陰“死神”	➡＋B	○/○	○/×	×/×	○/○	○/○	×/○
	外式・百合折り	ジャンプ中⬅＋B	○	○	—	○	○	—
マチュア	クリマトリー	➡＋B	○/○	○/○	×/×	○/○	○/○	×/×
バイス	モンストロシティー	➡＋A	○	×	×	○	○	○
ハイデルン	シュターナルナゲール	➡＋B	○/○	×/×	×/×	○/○	○/○	○/×
タクマ	鬼車	➡＋A	○	○	○	○	○	○
	瓦割り	➡＋B	○	×	×	○	○	○
柴舟	外式・轟鎚	➡＋A	○	×	×	○	○	○
	外式・頭椎	➡＋B	○	○	×	○	○	×
ヘビィ・D！	ロッククラッシュ	➡＋A	○	×	×	○	○	○
ラッキー	ダンク落とし	ジャンプ中⬇＋A	○	○	—	—	—	—
	ラッキーキック	➡＋B	○	○	○	○	○	○
ブライアン	バスタートマホーク	ジャンプ中⬇＋A	○	×	×	—	—	—
ルガール	ダブルトマホーク	➡＋B	○/○	○/×	○/×	○/○	○/○	○/×
真吾	外式・轟斧カッコだけ	➡＋B	○/○	○/○	×/○	○/○	○/○	×/○

※上記の表は編集部調べによるものです

投　げ

このゲームにおける投げは大きく分けると「通常投げ」と「コマンド投げ」の2種類存在する。
まず「通常投げ」とは投げ間合い内でレバー➡(or⬅)＋C（orD）で出る全キャラ共通のもので、これはさらに、「投げ抜けできる投げ」と「できない投げ」の2つに分けることができる。この2つの投げの見分けかたは簡単で、前者が攻撃回数の決まった一定ダメージの投げ、後者がレバガチャ＋ボタン連打で攻撃回数とダメージが増減する投げ、となっている。

次に「コマンド投げ」。これは各キャラ固有の必殺技なので、持っていないキャラも存在する。
また、「コマンド投げ」も、コマンド成立と同時に投げ判定が発生する「1フレーム投げ」、投げるまでに時間差があるが無敵時間のある「無敵投げ（遅い投げ）」、移動しつつ相手に向かって投げにいく「移動投げ」、打撃攻撃が出る「打撃投げ」の4つに分類できる。これらの簡単な違いは表にまとめてあるが、詳しいことは「対戦状況別セオリー攻略・コマンド投げ（P31）」を見てほしい。

一言に「投げ」といっても、いろいろな種類が存在する

各種投げの性質一覧表

	通常投げ（投げ）	通常投げ（つかみ）	1フレーム投げ	時間差投げ	移動投げ	打撃投げ
避け・緊急回避	回避不能	回避不能	回避不能	回避不能	回避不能	回避可能
発生後に回避	投げ抜け可能	投げ抜け不能	投げ抜け不能	間合い外に回避	間合い外に回避	打撃到達前に回避
間合い外で入力	出ない	出ない	投げ失敗動作	投げ失敗動作	移動後 投げ失敗動作	出ない
備考	全キャラ共通の通常投げ	レバガチャ連打でダメージが変わる通常投げ	コマンド成立時に投げ判定発生	コマンド成立から投げ判定発生まで時間差あり	コマンド成立から投げ判定発生まで時間差あり	コマンド成立から攻撃判定発生まで時間差あり

気絶・ガードクラッシュ

データページを見てもらえればわかると思うが、各キャラの各技には、攻撃力のほかにも「気絶値」「ガード弾き値」という設定が存在する。前者は攻撃をヒットさせる、後者はガード（空中ガードも）させることで相手にそれぞれの値を蓄積させることができ、それが一定数以上たまるとそれぞれ「気絶」「ガードクラッシュ」状態になる。ただしどちらの値も時間がたつと回復してしまうので、短時間に集中して攻撃をヒットorガードさせなければならないぞ。
逆に言えば連続で攻撃をくらっていたり、ガードで固まっていた場合は、その状況を打開しなければならないというわけだ。このとき一番てっとり早いのが、ガードキャンセルふっとばし攻撃。
いったん相手をダウンさせて時間を稼ぐと同時に反撃に転じられるチャンスにもなるはずだ。特にエキストラの場合は少しでもヤバイと思ったら、相手にゲージを消される前に自分から使おう。

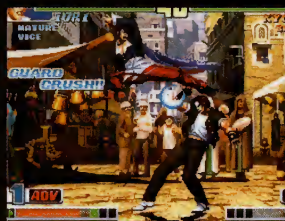
気絶の説明

●「気絶」状態になると、相手はいったんダウンし、操作不能の無防備な状態で起き上がる。この無防備な状態は、一定時間経過するか相手の攻撃が当たるまで続くので、気絶させた側にとっては連続技を入れるチャンスとなる。
だが、このとき気絶している側はレバガチャ＋ボタン連打をすることで、ある程度、気絶時間を短縮することができたり、相性のいい（P14参照）味方が次に控えていてさらにそのキャラクターが画面内に見えているときに限り、ABCボタン同時押しで援護攻撃してもらうことができるので、素早く対応しよう。

気絶値の高い攻撃を当て続けると……

相手は気絶。攻撃のチャンスだが援護攻撃（P11参照）には気をつけよう

ガードクラッシュの説明

●「ガードクラッシュ」状態になると、相手は無防備な状態になる。さらに相手がパワーMAXなら、その状態を強制的にキャンセルさせられるぞ。
ガードクラッシュしてしまった側が無防備になる時間はかなり短いので、ガードクラッシュさせた技の硬直が終わってからでは攻撃を入れることは難しい。攻撃を入れるには、ガードクラッシュさせる技をキャンセルできる技にし、キャンセル必殺技を出していく方法と、ジャンプ攻撃でガードクラッシュさせ、着地してすぐに攻撃する方法が実戦的だ。

「そろそろか？」と思ったら、ある程度決め打ちで……

ジャンプ攻撃や強攻撃キャンセルからの連続技を狙ってみよう

システム紹介
共通システム～防御編～

守りのシステムも充実！

緊急回避や攻撃避けにおされてやや影が薄い感がある共通の防御システムだが、けっしておろそかにはできないぞ。

System Introduction "DEFENSE"

担当：CHU

ダウン回避

屈みDやふっとばし攻撃（CDボタン同時押し）などの、ダウンを奪われる攻撃をくらったとき、ダウン直前にタイミングよくABボタン同時押しで、文字通りダウンを回避することができる。

ただし、相手の技によっては強制的にダウンさせられるものもあり、このような技をくらった場合には当然ダウン回避することはできない。

ダウン回避によるメリットは、起き攻めされない、一部のダウン追い打ちになる技の回避、などがあり、ほとんどの場合がやって損のない行動といえるだろう。

ダウン回避の流れ

ダウンさせられる技をくらっても、ダウン直前でABボタンをタイミングよく押せば受け身をとれる。相手の出した技によっては反撃できる場合もあるぞ

ガードキャンセル

相手の攻撃をガードした直後にABボタン同時押しまたは➡+ABボタン同時押しで緊急回避（エキストラでも可能）、CDボタン同時押しでふっとばし攻撃をガードモーションをキャンセルして出すことができる。ただしこの動作はアドヴァンストはパワーゲージ1ストック、エキストラはパワーMAX状態と引き換えに発動するシステムになっているので、それぞれの条件を満たしていないと出すことはできないぞ。また、ガードキャンセル時の緊急回避・ふっとばし攻撃は、通常時のものとは性質が若干違っている。その違いは以下のとおり。

ちなみにガードキャンセルは、どの技に対してもできるわけではなく、ラルフのラルフキックなどのガードするとのけぞる技に対してはガードキャンセルができないようになっている。さらに当然のことながら、ラルフのギャラクティカファントムのようなガード不能技に対してもガードキャンセル不能となっているぞ。

緊急回避

特徴

- 動作中ずっと完全無敵（投げに対しても無敵）のままでスキがまったくなくなる。
- 移動距離が通常時と比べると長い。

相手の攻撃をガードしているときに、ABボタン同時押しで……

ガードキャンセル発動。反撃のチャンス!?

ふっとばし攻撃

特徴

- 完全無敵となる（『KOF'97』では投げに対する無敵はなかった）。
- 技の発生が早い。
- 攻撃力が通常時と比べると小さい。
- キャンセル不能になっている。

な～んかさっきから攻められっぱなしだな～……

そんなときはこれで流れを変えよう

打撃防御

必殺技の一部には、その技の出かかりにガード部分が存在し、相手の攻撃をガードしつつ攻撃することができるものがある。それが「打撃防御」技だ。そして、その一部の技とは下に写真つきで紹介しているので、そちらを見てほしい。

打撃防御の発生スピードや持続時間などは技によって違うので、使い勝手はキャラにより変わってくるぞ。ちなみに相手の必殺技に対して「打撃防御」でガードした場合も、通常ガードと同じく「ケズリ」があるので、残り体力が少ないときは注意しよう。

過激な使用例

なんと！ガード不能技までもガードして反撃可能！かなり熱い反撃方法だ。普通は対空などに使うのが無難だね

草薙　京

荒咬み

毒咬み

鬼焼き

テリー・ボガード

ライジングタックル

リョウ・サカザキ

猛虎　雷神剛

椎　拳崇

龍連牙・天龍

鎮　元斎

柳燐蓬莱

チャン・コーハン

鉄球粉砕撃

七枷　社

アッパーデュエル

タクマ・サカザキ

猛虎　舞頼岩

ブライアン・バトラー

ハイパータックル

ロケットタックル

援護攻撃

気絶時、または相手につかみ系の通常投げ（レバガチャやボタン連打でダメージの変わる投げ）をくらっている最中にABCボタン同時押しで味方の援護攻撃を呼ぶことができるぞ。ただし味方は必ず援護にくるわけではなく、いくつかの条件が設定されている。

まず最低条件として次に控えている味方が画面内に入っているということ。そして、使用中のキャラと次に控えているキャラとの相性が、「良い」または「普通」であること。以上の2つだ。

相性が「良い」場合は高確率で助けに来るが、「普通」の場合は助けに来る確率が2分の1、「悪い」の場合は絶対に助けに来ないぞ。

各キャラの相性に関しては14ページに表が載っているのでそちらを参照して欲しい。

援護攻撃にはダメージがないが、ヒットすると（ガードは可能）ダウンを奪われる（ダウン回避可能）ようになっている。ちなみに援護キャラに攻撃することはできないぞ。

大丈夫！……だけど、あまり頼れるものではないので、悪あがき程度に覚えておこう

システム紹介

モード別システム

どっちがいいの？

アドヴァンストモードとエキストラモード、それぞれの専用システムを比較して、自分に合ったシステムを再確認だ。

System Introduction 'ADVANCED & EXTRA'

担当：CHU

回避行動　ABボタン同時押し

アドヴァンストモード

緊急回避動作

レバーニュートラルABボタン同時押しまたはレバー➡＋ABボタン同時押しで前方、レバー⬅＋ABボタン同時押しで後方に、投げ以外の攻撃を回避しつつ移動することができる緊急回避動作を出すことができる。ただし、攻撃を回避できるのは回避動作の出始めだけで、緊急回避動作の終わりにはスキがあり（庵・ブライアン・ヘビィ・D！以外の屈みBに対しては無敵状態）、読まれると手痛い連続技をくらうこともあるので、下手に多用すると危険だぞ。

ダッシュ中に緊急回避動作を出すことも可能で、この場合は普段の移動距離よりも長い距離を転がることができる。相手の裏に回り込みたいときなどに重宝するだろう。

上手く使えば絶好の攻撃チャンスになるが……

バレバレだと余裕で反撃を受ける。ワンパターンな使い方は控えよう

エキストラモード

攻撃避け

ABボタン同時押しすると「攻撃避け」状態になり、相手の投げ以外の攻撃をその場で避けることができる。と、ここまでは『KOF' 97』と同じだが、さらに今年は『KOF' 95』時代に猛威を振るった「カウンター攻撃」が使えるようになった。操作方法は当時と同じで、攻撃避けの状態からA～Dボタンのいずれか（ボタンによる変化はなし）を押すことで出すことができる。ただし、ボタンを押してから攻撃が出るまでが遅いので相手の技の硬直に間に合わずガードされたり、カウンター攻撃の出かかりを潰されることもある。『KOF' 95』のときのように気軽に出せる攻撃ではなくなっているのだ。ただキャンセルをかけ必殺技を出すことはできるので、うまく使えば連続技も狙えるぞ。

相手の攻撃を避け、さらに……

反撃。そこから必殺技でキャンセル可能だ（全キャラ共通）

ダッシュ　レバー➡➡

アドヴァンストモード

ダッシュ

アドヴァンストの「レバー➡➡」はダッシュ。文字通り「走り」だ。入力後にレバーをダッシュ方向に入れっぱなしにすることで、そのまま走り続けることができる。任意の距離を移動でき、さらにダッシュからジャンプがスムーズにできるのが利点といえるだろう。ただ、パワーMAX発動している状態でダッシュしている最中に攻撃をくらうと、カウンターヒット扱いとなってしまうのが欠点……というほどのものでもないけど。

レバー➡➡でダッシュからスムーズに緊急回避動作や……

ジャンプができるので攻めやすい

エキストラモード

一足飛び

エキストラの「レバー➡➡」は一足飛び。一定距離を短くジャンプして一気に前進するタイプだ。

移動距離が決まっているので、微妙な間合い調整はできないが、間合いをつめるスピードが速く、ジャンプしているので、キャラによっては相手の足払い系の技を避けつつ近づくことも可能。さらに空中必殺技や空中特殊技を持っているキャラは、それらの攻撃を一足飛び中に出すこともできる。

足払いを避けつつ近づいたり……

空中用の技があれば攻撃しつつ近づける

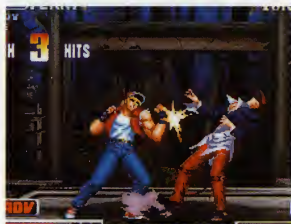
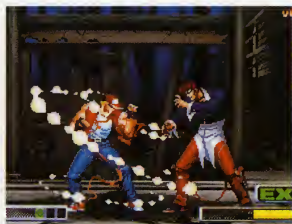
パワーゲージの扱い

アドヴァンストモード

ABCボタン同時押しでパワーMAX発動

アドヴァンストでは必殺技を出すか、相手に攻撃を当てる（ガードも含む）ことでパワーゲージをためることができる。また、微量だが相手の攻撃をくらうorガードすることでためることも可能だ。

パワーゲージがMAXになった瞬間ではキャラには特に何も起きず、ゲージのストックが1つプラスされる。ゲージのストック制限数は、その試合中の何人目かによって変わり、1人目は3つ、2人目は4つ、3人目は5つまでストックすることができるようになっているぞ。

ゲージストックが一つでもあれば超必殺技・ガードキャンセル・パワーMAX発動（ABCボタン同時押し）が使用可能となる。

基本的にパワーMAX状態ではないので、ヒットバックも小さく連続技が狙いやすい

パワーMAX状態になりたくなったら任意に発動できる

エキストラモード

ABCボタン同時押しでためる

エキストラでパワーゲージをためる方法はいたって単純。ABCボタンを同時に押しっぱなしにして「パワー溜め」動作をすることで徐々にためることができる。このときはもちろん無防備だ。

また、アドヴァンストと同じく相手の攻撃をくらうorガードすることで微量だがゲージをためることもできる。

パワーMAX状態になるのに必要なゲージ量は、その試合中の何人目かによって変わり、一人目は長く、3人目になるにつれて短くなっている。

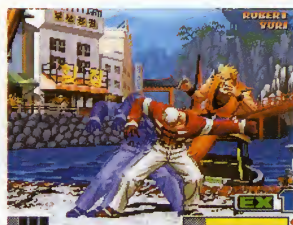
パワーゲージがいっぱいになった瞬間から「パワーMAX状態」となり、超必殺技やガードキャンセルが使える状態になるのも、エキストラの特徴だ。

パワーゲージが上限に達すると同時にパワーMAX状態になり攻撃力が上がり……

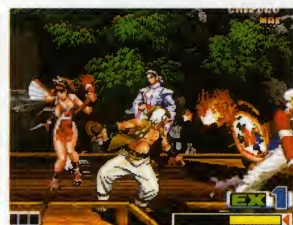
ヒットバックも大きくなるのでガード時の反撃を受けづらい

超必殺技は使いたいときに

超必殺技はゲージのストックがあればいつでも出すことができ、体力に関係なく使えるのが強み。

ただし、パワーMAX版はパワーMAX発動したあとに、さらに1ストック使って超必殺技、つまり2ストック分必要となるので、ゲージため能力=攻め能力の低いキャラは「使いたいときに」とはいかないだろう。

ストックさえあれば、いつチャンスがきても超必殺技が狙える

超必殺技は使い放題!?

エキストラはゲージをためるのが簡単なうえにストックもできないので、ためては使い、を繰り返せるタイプだといえる。さらに、体力ゲージが少なくなり点滅している状態なら、それこそ超必殺技は使い放題。キャラによっては超必殺技を連発するだけで、相手にとっては脅威的な強さとなるだろう。特にガードOKな超必殺技を持つキャラは……。

本来ピンチなはずの体力点滅状態だが、キャラによっては最も強くなる状態でもある

アドヴァンストモード専用システム

フィーリングバリエーションシステム（ご機嫌日替わりシステム）

日が変わるごとにキャラの機嫌が変わるシステムだ。このシステムはアドヴァンストのパワーゲージのストックの引き継ぎに影響をおよぼすもので、機嫌が良いキャラの次に闘うキャラはストックが1つプラスされ、機嫌が悪いキャラの次に闘うキャラはストックが1つマイナスされた状態で闘いに挑むことになる。

この画面でスタートボタンを押せば機嫌が確認できるぞ

投げはずし

通常投げ（つかみ系は不可）で投げられた直後にレバー➡or⬅+A～Dボタンのいずれか入力することで、投げを回避することができる。

何かしらの硬直中に投げをくらった場合でも投げ抜けすることができるので、突進技をガードされたあとなどの、反撃に投げをくらいそうなポイントでもあきらめずに悪あがきを試みよう。

『KOF'97』とは操作法が違うので注意しよう

比較のまとめ

どちらのモードも一長一短があるが、やはりアドヴァンストのほうが「ダッシュの使いやすさ」「攻めていれば勝手にゲージが増える」といった点から、全キャラ通して使いやすく安定している。

エキストラはキャラによっては有効なモードではあるが、向いているキャラと向いていないキャラの差が激しく、チームバトルとして考えるとバランスが悪くなることが多いのが欠点、といったところだろうか。シングル設定の場合なら問題なさそうだが……？

チームバトルでの3人目のときのゲージの短さは、かなり魅力的なんだけどねぇ……。

システム紹介

援護攻撃の相性

勝敗を左右する！　とまでは言わないが……

表だけでまるまる1ページ使ってしまうほどの、膨大な組み合わせ。意外なキャラクター同士が相性よかったりするぞ。

System Introduction 'SUPPORT ATTACK'

担当：ヒゲェ・J！

	戦闘中のキャラ→ / 待機中のキャラ↓	主人公			餓狼			龍虎			怒			サイコ			女性			キム			オロチ			'97SP			八神			おやじ			アメリカ			ED	
		草薙京	二階堂紅丸	大門五郎	テリー・ボガード	アンディ・ボガード	ジョー・東	リョウ・サカザキ	ロバート・ガルシア	ユリ・サカザキ	レオナ	ラルフ	クラーク	麻宮アテナ	椎拳崇	鎮元斎	神楽ちづる	不知火舞	キング	キム・カッファン	チャン・コーハン	チョイ・ボンゲ	七枷社	シェルミー	クリス	山崎竜二	ブルー・マリー	ビリー・カーン	八神庵	マチュア	バイス	ハイデルン	タクマ・サカザキ	草薙柴舟	ヘビィ・D!	ラッキー・グローバー	ブライアン・バトラー	ルガール・バーンシュタイン	矢吹真吾
主人公	草薙 京																						×	×	×	×			×	×	×			×	×	×	×	×	
主人公	二階堂 紅丸						×			●	●			●		×	●	●	●		×	×		●			●		×	●	●	×	×	×	×	×	×	×	
主人公	大門 五郎	●	●													●					●	●							×			●	●	●				×	
餓狼	テリー・ボガード					●																				×	●	×	×									×	
餓狼	アンディ・ボガード				●													●								×		×	×									×	
餓狼	ジョー・東		×	●	●	●																						●	×									×	
龍虎	リョウ・サカザキ									●									●				×						×				●					×	
龍虎	ロバート・ガルシア									●					●								×						×				●					×	
龍虎	ユリ・サカザキ			×			×	●										●	●		×	×							×			×		×	×	×	×	×	
怒	レオナ																						×	×	×	×				×	×	●						×	
怒	ラルフ										●		●														●		×			●						×	
怒	クラーク				●						●	●																	×			●						×	
サイコ	麻宮 アテナ										●					●							×	×	×	×				×	×							×	
サイコ	椎 拳崇								●					●									×		×	×			×									×	
サイコ	鎮 元斎													●	●								×	×	×	×			×	×	×							×	
女性	神楽 ちづる	●																●	●				×	×	×	×				×	×			●				×	
女性	不知火 舞					●	×			●							●		●									×	×									×	
女性	キング						×	●		●							●	●			×	×							×	×								×	●
キム	キム・カッファン													●	●	●	●						×	×	×	×			×	×	×							×	
キム	チャン・コーハン													×	×	×	×			×		●	●	●	●	●			●	●	●							●	
キム	チョイ・ボンゲ										●			×	×	×	×			×	●		●	●	●	●			●	●	●							●	
オロチ	七枷 社	×															×							●	●				×					×				×	
オロチ	シェルミー	×								●	●			●			×	●	●								●		×	●	●			×				×	
オロチ	クリス	×															×						●	●					×					×				×	×
'97SP	山崎 竜二	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
'97SP	ブルー・マリー				●																								×									×	
'97SP	ビリー・カーン				×	×	×																			×			×									×	
八神	八神 庵	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
八神	マチュア	×		●										×	×	×	×		×	×									×					×			●	×	
八神	バイス	×												×	×	×	×			×									×			●	●	×				×	
おやじ	ハイデルン										●																		×									×	
おやじ	タクマ・サカザキ							●	●	●													×						×					●				×	
おやじ	草薙 柴舟																●						×	×	×	×				×	×		●					×	
アメリカ	ヘビィ・D!															●							×	×	×			×	×	●	●	●	●	●		●	●	×	
アメリカ	ラッキー・グローバー																		●				×	×	×			×	×	●	●	●	●	●	●		●	×	
アメリカ	ブライアン・バトラー								●														×	×	×			×	×	●	●	●	●	●	●	●		×	
ED	ルガール・バーンシュタイン	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		×
ED	矢吹 真吾	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●					●	●	×			●	●	●	●	●	●		

● （良い）：よく助けにくる
空白 （普通）：相手よりダメージを受けていて、さらに1／2の確率で助けにくる
× （悪い）：絶対助けにこない

※隠しキャラクターの相性はノーマルキャラクターの相性と同一になります。

対戦セオリー

対戦状況別セオリー攻略

状況別セオリー基礎

『KOF'98』流の概念を知ろう

一見オーソドックスなシステムで構成される『KOF'98』だが、その絶妙な組み合わせから、一種独特の対戦観が確立されている。

Versus Human Theory "BASICAL KNOWLEDGE"

担当：はまー

Versus Human Theory

対戦テクニックのカテゴライズ

地上と空中は対等!?

『KOF'98』の対戦を進めるうえでとくに気になるのは、「ジャンプの強さ」だろう。今までの2D対戦格闘の常識で考えると、いたって普通の放物線軌道で（前ジャンプでは）空中ガードもできないゲームでありながら、片方もしくは両者がジャンプしている状況というのは非常に多い。その理由はこのあとのページを読むことで判明すると思うが、とりあえず「このゲームでは地上戦と同価値で空中戦も見据える必要がある」ということを覚えておこう。

そういう視点から対戦全体を分析した場合、流れの「区切り」は……、

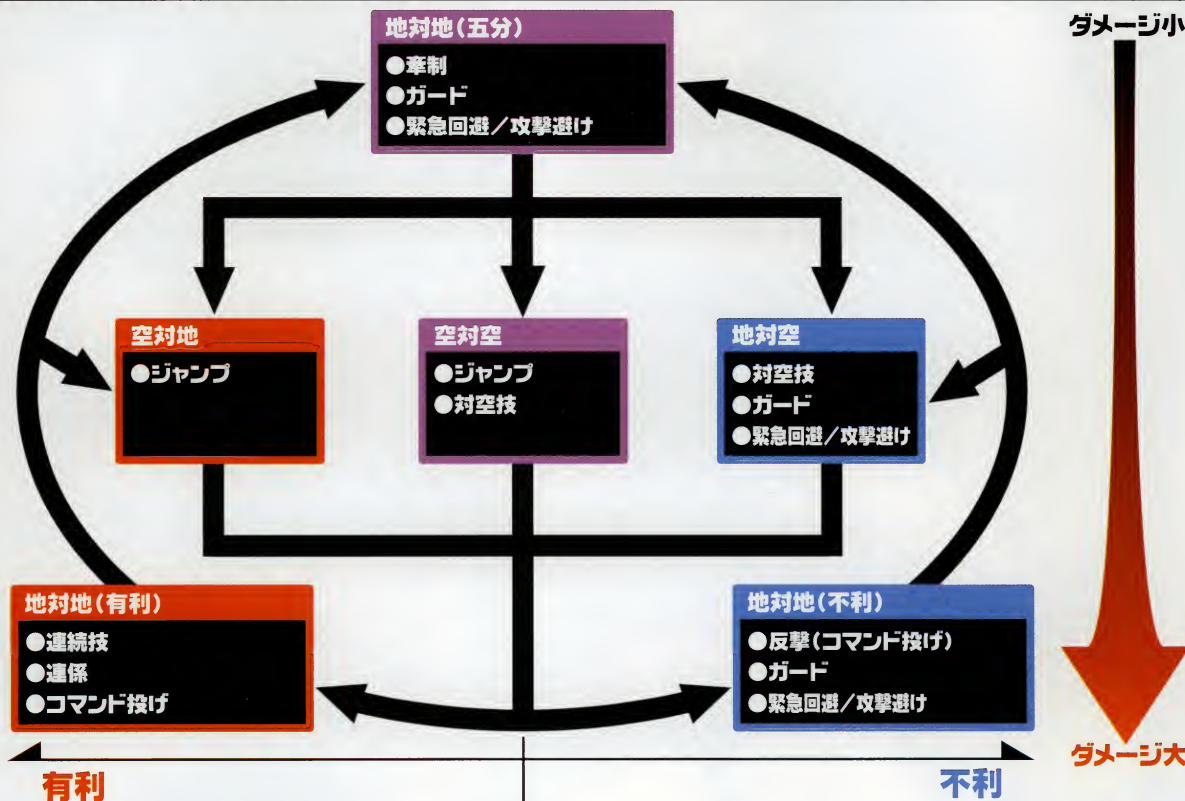
- **地上対地上（五分・有利・不利）**
- **地上対空中**
- **空中対地上**
- **空中対空中**

と考えることができる。それらがどう組み合わさり、それぞれの状況でどんな要素に注目していけばいいかは、下の図で確認してからそれぞれのページを吟味してほしい。

自分のターンを見極めろ

さて、その図の見方だが、この並びには法則がある。まずは縦に見ると、上方ほど実質的なダメージのやりとりが少なく、下方ほど破壊力が上がる。普段は強力な印象を持つジャンプの攻防も、実際にはそこで試合が決定づけられているわけではなく、そのあとの「有利不利が偏った状態での地上戦」でゴソッと持っていく（いかれる）ことになるのが分かるだろう。

横に見た場合、左にあるものほど自分が有利、右にあるものほど自分が不利だと考えてほしい。たとえば「地対地（有利）」であれば、ほぼ完全に自分に主導権がありながら、ダメージ効率もほぼ最高。いわゆるフィーバー状態だ。直感的にしろ論理的にしろ、これを維持（連チャン）できる腕があれば、勝率は飛躍的にアップする。逆に、「地対地（不利）」の状況で「危険だ」という認識を持たないでムリをすると、文字どおりアッという間に勝負が決まってしまうことも多い。

自分が今どういう状況にいるか、そしてその状況に適した考え方ができているかどうか。キャラごとの細かい知識を丸暗記するまえに、まずはその考え方をしっかり把握しておくことが、『KOF'98』にかぎらず、対戦格闘ゲーム上達の秘訣といえるだろう。

地上戦(五分)

【関連項目】
- 牽制……P.19
- ガード……P.18
- 緊急回避／攻撃避け……P.33

おたがいがフリーで、流れとしては混沌としている。試合開始直後もこの状態だ。
『KOF'98』の対戦に大ざっぱな印象を抱いている人は多いが、ここからいきなり大技を仕掛けていけたのは過去の話。対戦に対する概念が煮詰まってくれば、ここでの駆け引きにはある種の「繊細さ」が求められることになる。まずは「自分に有効な間合い」を確保することから意識しよう。ダメージを奪いにいくのはそれからだ。

ジャンプが鋭いため、ここで出していける技は限られている。気を抜かないこと

地上戦(有利)

【関連項目】
- 連続技……P.30
- 連係……P.28
- コマンド投げ……P.31

ダウンを奪って起き上がりを攻められる状況のほか、ジャンプ攻撃をガードさせ、その硬直中に着地して技を仕掛けていける場合も含む。
ここの判断は微妙なところで、ジャンプやコマンド投げについて熟知しているプレイヤーであれば猛烈なラッシュをかけられるが、知識や経験が不足しているとあっさり返されてしまう。最初のうちは決め打ちで動いてしまい、少しずつ相手を見て狙いを変えられるようにしていこう。

ダッシュや中ジャンプをスムーズに行うためには、地道に練習を続けるしかない

地上戦(不利)

【関連項目】
- 反撃と回避手段……P.25
- ガード……P.18
- 緊急回避／攻撃避け……P.33

ダウンを奪われたり、相手のジャンプ攻撃をガードしてしまったあとは、相手の攻撃を耐えなければいけない。
『KOF'98』の移動手段は、真に危険な状況からの脱出には向いていないので、ここからの切り返しは(相手がミスをしないかぎり)困難を極める。反応速度に個人差はあると思うが、相手をよく見ると同時に、自分のキャラに適した反撃ポイントを把握しておくのが共通のセオリーだ。

へたに暴れて連続技や超必殺技をくらうのが一番危険。まずはガードから

空対空

【関連項目】
- ジャンプ……P.21
- 対空……P.23

おたがいが同時に跳び込みを仕掛ける可能性は、『KOF'98』ではかなり高い。それを考慮して、防御重視の垂直ジャンプが増えるのもこのゲームの特徴だ。
ジャンプという不安定な状態なため、その攻防にもアバウトなイメージがあるが、実際はそうでもない。自分なりの理論を持ってタイミングを計っていけば、100パーセントとはいかないまでも、勝率は確実にあがるはず。

上に強い技の存在が、他の2D対戦格闘に比べてかなり大きくなっている

空対地

【関連項目】
- ジャンプ………P.21

跳び込みに成功したときや、ラッシュ中に垂直ジャンプで「固め」ている状況。
『KOF' 98』では、確かにジャンプ軌道自体のプレッシャーは大きいが、そこからの技選択は意外と難しい。本能にまかせて適当に跳び回るのではなく、しっかりとした目的を持ってジャンプ攻撃を使い分けていけるようになれば、勝率が上がるだけでなく対戦もおもしろく感じられるだろう。ここからの攻めは、キャラ別攻略で。

地上技・空中技という区分でなく、ラッシュに使う技としてまとめて考えてみよう

地対空

【関連項目】
- 対空………P.23
- ガード………P.18
- 緊急回避／攻撃避け………P.33

相手に頭上をとられたときは、『KOF'98』では運命の分かれ道。
対空技がバッチリ決まれば一気にチャンスが転がりこむが、ゲームスピードの関係上なかなかうまくはいかない。もしここで相手の跳び込みを許してしまうと、逆に大きなピンチを迎えることになる。対空技を覚えることは大前提として、『KOF'98』ならではの「跳び込まれやすい瞬間」を体で覚えていくことが、重要だろう。

技によってはタイミングが難しい。マクロな視点で対空チャンスを増やそう

対戦状況別セオリー攻略

ガード

しっかりガード！ガードの超基礎知識

何気なく使っているガード。「いまさら」と思うシステムかもしれないが、なければゲームにならないほど重要なものだ。

担当：ももやん

Versus Human Theory "GUARD"

ガードの基本を覚えよう

ガードを使いこなす

格闘ゲームというと超必殺技や連続技といった派手なものに目がいってしまうが、もっとも基本でもっとも重要なシステムが、ガードである。格闘ゲームに遊びなれた人ならば、空気を吸うがごとく使いこなしていると思うシステムだが、ここでは初心に帰って基本から見なおして欲しい（というか、初心者に読んで欲しいのね）。

ひとくちにガードといっても何種類かあり、状況によって使い分ける必要がある。まずは、ガードの種類から覚えていこう。

基本となるのは、レバーを相手と逆方向（←）に入れる、立ちガード。足払いなどの下段攻撃以外はすべてガードできるすぐれ物だ。

ジャンプ攻撃をガードできることが重要で、ジャンプを頻繁に使うこのゲームでは頼る機会も多いだろう。また、中段攻撃をガードすることができるのも、立ちガードだけである。

遠距離から下段を狙う攻撃手段は少ないので、注意すべきはジャンプ攻撃。離れたら立ちガードを心がけよう。

立ちガードと並ぶほど重要なのが、レバーを相手と逆斜め下（↙）に入れる、しゃがみガードだ。立ちガードとは逆に、ジャンプ攻撃、中段攻撃以外をガードすることができるぞ。

「中段」ってなんだ？

『KOF'98』に限らず、多くの格闘ゲーム攻略の文中に出てくる単語、「中段攻撃」。一般的にはしゃがみガードできないが、立ちガードならできる攻撃を中段攻撃と呼んでいる。ジャンプからの攻撃も厳密に表記すると中段攻撃なのだが、素直にジャンプ攻撃と表記されることが多い。

このゲームで基本的に中段攻撃と呼ばれるのは地上で出す攻撃で、しゃがみガードできない技だ。このゲームでは、特殊技（レバー入れ技）に中段攻撃が集中しているぞ。

本書の技表（P147～159）には、どの攻撃が中段、下段なのかが書いてあるので、チェックしてみるといいだろう。

特殊技には、中段攻撃が多い。頻繁に使ってくる相手には、立ちガードを使っていこう

昇りジャンプ攻撃がしゃがんだ相手にヒットすれば、それは中段攻撃。早いので、なかなか見切れないぞ

下段攻撃には危険なものが多く、屈みBからの強烈な連続技は、多くのキャラが持っている。ジャンプ攻撃などで近づかれたあとなどは、かなりの確率で屈みBを使ってくるだろう。

接近戦で恐いのは下段攻撃なので、近距離しゃがみガード中心に防御を固めよう。屈み攻撃がすべて下段攻撃ということではないが（立ちガードできる技も多い。しゃがみパンチなど）、中段攻撃はそうそう出てこないので、しゃがんで我慢するのが得策。ちなみに、通常技→特殊技の連係では中段はないので、しゃがみガードで問題ない。

ジャンプ攻撃に対しては、立ちガードが基本。たとえしゃがみガードできる攻撃でも、立ちガードが安全だ

屈みB、屈みDは、絶対にしゃがみガード。当たると、ひどい連続技を入れられる可能性特大だ

ジャンプも使って回避せよ！

空中ガードはどう使う？

地上ガードのほかに、空中ガードもこのゲームには存在する。やり方は、垂直、バックジャンプ中にレバーを後ろに入れるだけだ。ただし、空中ガードをするにはある程度以上の高さが必要で、小ジャンプやジャンプの昇り、着地寸前などはガードできないので注意しよう。また、空中ガードできる攻撃は、空中判定の技に限定される。地上攻撃は、空中ガードできないぞ。

垂直、バックジャンプなら空中ガードできる。跳び込みが強力な相手には有効だ

投げはガードできない！

ガードは鉄壁だが、投げによって崩されてしまう。投げは攻撃間合いがせまく、地上の相手しかつかめないが、ガードを無視することができる恐ろしい存在だ。しかも、このゲームでは投げは非常に強力で、相手キャラによっては、もっとも注意しなければならない攻撃なのだ。

ジャンプ攻撃を出すフリをして相手のガードを誘い、着地でコマンド投げ。中級者以上の対戦では、よく見る光景である。

これを回避するにはガードを捨てて、思い切ってジャンプするのがいいだろう。コマンド投げを持つ相手には地上ガードを固めずに、ジャンプで逃げることも覚えよう。

投げに対しては、ガードは意味を持たない。ジャンプで逃げるしかない

対戦状況別セオリー攻略

牽制

目立たないが最重要

『KOF'98』の要ともいえるジャンプも、堅実な地上戦という下地があってこそ。自分の有利不利だけでも見極めよう。

Versus Human Theory "CHECK"

担当：はまー

まずは地上戦を制する

単発技でペースをつかめ

『KOF'98』は、ジャンプに関する攻防のバリエーションが豊富なわりに、地上での展開はけっこう地味な印象を受ける。じっさい、『リアルバウト餓狼伝説』シリーズに見られるようなコンビネーション系のシステムがなく、通常技も弱と強という大まかな区分しかないので、派手に立ち回れというほうが難しいだろう。

しかし、メインのダメージ源がジャンプからのラッシュということを考えれば、それを迎え討つ、もしくはこちらがジャンプするキッカケをつかむためには、やはり地上戦は重要。直接ダメージを奪うのではなく、試合の全体的な流れを有利に運ぶことに重点を置いてみよう。

どんな技が「ケンセイ」技？

流れをつかむことを目的とするのであれば、ガードしづらい中or下段や、攻撃力、必殺技での削りといった概念はとくに意識する必要はない。注目すべきポイントは、

a：リーチ
b：モーションの大きさ
c：攻撃の出る高さ

の3つに絞ってもいいだろう。前述のとおり、『KOF'98』には弱と強の2種類しかないが、「強攻撃なみにモーションの大きい弱攻撃」や「弱攻撃なみに振りの早い強攻撃」というのも確かに存在するので、とりあえず地上技はすべてチェックしておこう。

なお、『KOF'98』独特の傾向として、これら3つのすべてに「相手のジャンプに対応できるか」という要素が検討されている。相手のジャンプに適した間合いの外から攻撃できるのであれば、ジャンプするチャンスそのものを潰すことができるし、空振り時のスキが小さければ跳ばれても対空技が間に合う。また、上のほうまで攻撃判定があれば、ジャンプした瞬間を叩き落とすこともできるだろう。地上にいる相手に対してだけでなく、ジャンプという行動に対してどれだけリスキーなイメージをあたえられるかが、『KOF'98』での牽制の強さといえる。

振りの遅い弱攻撃は微妙なところ

足払い系の低い強攻撃でも、空キャンセルでジャンプに強い特殊技・必殺技を出せるのであれば、使えると判断できる

実戦への応用

強力な牽制への対処

牽制は、「その技を出したあと、相手がどんな行動をとっていようが対処できる」ことを目的としている。よって、モーションの大きい強攻撃・必殺技や、何気ないジャンプで対抗するのはかなり無意味（というか危険）。相手が牽制メインでムリをしてこないうちは、こちらも牽制で対抗したほうがいい。

ただし、地対地での牽制合戦は、キャラクターごとの得手不得手がはっきりと表れる場面でもある。有利なキャラは、牽制を続けるなり機を見てジャンプやダッシュをするなりして攻めていけるのだが、不利なキャラはかなり苦労するだろう。そういうときは、

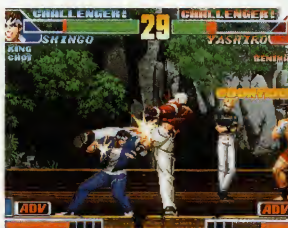
a：強引にダウンを奪える技を合わせる
b：前転・避けで牽制技をスカす
c：垂直ジャンプで様子を見る
d：ガードキャンセルC＋Dを使う

の4つがおもな対処法として挙げられる。

aは、いわゆるバクチ。鬼焼きなどの弱の対空必殺技や、キャンセルのできない屈みDがそれに該当する。当たればペースを変えられるが、外したときのリスクは大きい。

bは、とくにコマンド投げを持っているキャラで有効。相手の牽制技が強攻撃や必殺技であれば、まず一方的に反撃できる。しかし、これも読まれたときの被害は大きめ。

cは、ジャンプ攻撃にリーチがあれば有効な切り返し手段。ジャンプの瞬間を落とされてしまうこともあるが、ダッシュコマンド投げ対策も兼ねているし、飛び道具やジャンプ攻撃も空中ガードできる。ただし、あまりしつこいとダッシュしゃがみCなどで対応されてしまうので、多用は禁物。

dはパワーゲージ（ストック）を1つ使ってしまうが、地対地での切り返し手段としてはもっとも確実（ただし、キャラによる）。あまりに万能なのでつい頼りたくなってしまうが、超必殺技による逆転のチャンスを1つ逃していると考えると、総合的には少しもったいない気もする。また、パワーゲージがたまる前に攻めきられてしまうことも当然あるので、そうそう多用はできない。

a：一度でも見せておけば、相手の萎縮を誘うことができる

c：ジャンプ攻撃が空振りしたときのことも考えよう

d：キャラや状況によっては、ガードキャンセルA＋Bのほうが有効なことも

牽制合戦を制したら……

今度は牽制で有利な状況をつくった側のことを考えてみよう。体力的にリードしているのであれば、相手は逆転のために大仕掛けを打つ必要があるのだから、そのまま牽制を続けてリスクを減らしてもいい。しかし、2試合目以降では「地上戦では優勢だが、牽制だけではダメージをあたえられずにタイムオーバーで負けてしまう」局面というのも多い。よって、攻めて「ダメージを奪い取る」方法も知っておく必要があるだろう。おもな揺さぶりのかけ方は、

a：ダッシュ（コマンド）投げ
b：小or中ジャンプ攻撃か、スカし屈みBor投げ
c：前転orカウンター攻撃からの投げor連続技

の3つ。

aは、「KOF'98」のダッシュが早いこともあって非常に有効。とくにコマンド投げは、入力完成と同時にダッシュをキャンセルして出せるうえに、投げ抜けされない。通常投げをダッシュから仕掛けたいときは、➡➡入れっぱなしでダッシュして密着後、⬅入れっぱなし＋CorD連打と入力しよう。コマンド投げほどではないが、かなりスムーズに投げることができるはずだ。

bは、aと組み合わせることでより有効に働く。横の動きを見たあと不意にジャンプされると、なかなか対空技の準備はできないもの。立ちガードしがちになるので、そのままジャンプ攻撃から固めてもいいし、ジャンプ攻撃をスカしていきなり下段からの連続技を狙うこともできる。

あえて攻撃位置の高い技を見せておき、

足払いを誘っているあいだに跳び込む

cは、様子を見ている相手に対しては逆効果なので、基本的には使わない。が、そういう相手に対して上段攻撃やリーチの短い攻撃をスカしてみると、そのスキに対する反撃を誘えることが多い。この反撃の、さらに裏をかいてみようというものだ。

Versus Human Theory

オススメ牽制技表

キャラ名	牽制技	対地上	対空中	対前転
京	遠距離立ちB	○	×	○
	弱R.E.D.Kick	△	△	×
紅丸	遠距離立ちB	×	○	○
	遠距離立ちD	○	×	△
大門	遠距離立ちB	○	△	○
	遠距離立ちD	△	○	○
テリー	遠距離立ちB	○	△	○
	弱バーンナックル	○	○	△
アンディ	遠距離立ちB	△	○	○
	屈みB	△	×	○
ヒガシ	遠距離立ちD	○	×	×
	弱ハリケーンアッパー	○	○	×
リョウ	遠距離立ちB	○	△	○
	遠距離立ちC	○	△	△
ロバート	遠距離立ちD	○	△	×
	➡＋A	○	△	×
ユリ	遠距離立ちB	△	○	○
	屈みA	○	×	○
レオナ	遠距離立ちB	×	○	○
	屈みB	○	×	○
ラルフ	遠距離立ちC	○	△	×
	遠距離立ちB	△	×	○
クラーク	遠距離立ちD	○	△	×
アテナ	遠距離立ちA	△	△	○
	遠距離立ちC	○	×	×
	弱サイコボール	○	△	×
ケンスウ	遠距離立ちB	△	△	○
	弱超球弾	○	△	×
チン	遠距離立ちC	○	△	△
ちづる	遠距離立ちC	○	△	×
	A神速の祝詞	○	○	×
舞	遠距離立ちA	○	×	○
	遠距離立ちB	△	△	○
	龍炎舞	△	○	△
キング	遠距離立ちD	△	○	×
	C＋D	○	×	×
キム	屈みB	△	×	○
	遠距離立ちA	○	△	△
チャン	遠距離立ちA	×	○	○
チョイ	屈みB	△	×	○
	立ちD	○	×	△
社	遠距離立ちB	○	△	△
	遠距離立ちD	△	○	×
シェルミー	遠距離立ちC	○	△	×
	屈みB	○	×	○
クリス	遠距離立ちB	△	△	○
	⬉＋B	○	×	△
山崎	遠距離立ちD	○	△	×
	蛇使い・中段	○	○	×
マリー	遠距離立ちB	△	×	○
ビリー	遠距離立ちB	×	○	○
	遠距離立ちC	○	×	×
庵	屈みB	△	×	○
	屈みD	○	×	×
	遠距離立ちD	△	△	×
マチュア	屈みA	△	×	○
	遠距離立ちC	△	△	×
バイス	遠距離立ちB	○	×	△
	遠距離立ちC	○	△	×
ハイデルン	屈みB	○	×	△
	遠距離立ちC	△	△	×
タクマ	遠距離立ちB	△	○	○
	遠距離立ちC	△	△	△
柴舟	遠距離立ちB	○	×	△
	遠距離立ちD	△	○	△
ヘビィ・D!	屈みA	△	×	○
	遠距離立ちC	△	△	×
ラッキー	屈みD	○	×	×
	遠距離立ちD	○	△	×
ブライアン	屈みA	△	×	△
ルガール	遠距離立ちA	○	×	○
	遠距離立ちD	△	○	△
真吾	遠距離立ちB	○	×	○
	荒咬み・未完成	○	△	×
'95京	遠距離立ちB	○	×	○
	弱闇払い	○	×	×
テリー（裏）	遠距離立ちB	○	△	○
	弱バーンナックル	○	○	△
アンディ（裏）	屈みB	△	×	○
	遠距離立ちB	△	○	○
ヒガシ（裏）	遠距離立ちD	○	×	×
舞（裏）	遠距離立ちA	○	×	○
	遠距離立ちB	△	△	○
	弱龍炎舞	△	○	△
ビリー（裏）	遠距離立ちB	×	○	○
	遠距離立ちC	○	×	×
リョウ（裏）	遠距離立ちB	○	△	○
	遠距離立ちC	○	△	△
ロバート（裏）	遠距離立ちD	○	△	×
	➡＋A	○	△	×
ユリ（裏）	屈みA	○	×	○
	遠距離立ちB	○	△	○
乾いた大地の社	遠距離立ちB	○	△	△
	遠距離立ちD	△	○	×
荒れ狂う稲光のシェルミー	屈みB	○	×	○
	遠距離立ちC	○	△	×
炎のさだめのクリス	遠距離立ちA	△	△	○
	⬉＋B	○	×	△

対戦状況別セオリー攻略

ジャンプ攻撃

意外と跳べない?

爆発力が印象的な、小・中ジャンプ。しかし、ただ跳び回るだけでは勝てない。その理由をきちんと把握しよう。

Versus Human Theory "JUMP"

担当:はまー

ジャンプの特性について

表記上の注意

『KOF'98』には、
- **斜め小ジャンプ**
- **斜め中ジャンプ**
- **斜めノーマルジャンプ**
- **斜め大ジャンプ**
- **垂直小ジャンプ**
- **垂直ノーマルジャンプ**

の6種類のジャンプが存在する。これらをすべて分けて考えるのは複雑すぎるし、共通する部分もあるので、このページでは便宜上、
- **斜め小ジャンプ&斜め中ジャンプ&垂直小ジャンプ……低ジャンプ**
- **斜めノーマルジャンプ&斜め大ジャンプ……高ジャンプ**
- **垂直ノーマルジャンプ……垂直ジャンプ**

という区分を使うことにする。

低ジャンプ

『KOF'98』における最大の攻撃手段といっても過言ではない、軌道の低いジャンプ。高速で間合いを詰めつつも、ジャンプ攻撃(当然しゃがみガード不能)から連続技を狙うことができる。キャラによっては立っている相手を跳び越さないので、単に連発するだけでも脅威だ。

しかし、見た目からは分かりにくい低ジャンプならではの穴もある。まず、低ジャンプ強攻撃をガードさせた場合のガード硬直が、弱攻撃なみに短い。低ジャンプ中はいつ技を出しても相手に当たりそうな気がするが(実際当たるキャラも多い)、調子に乗って早く技を出してしまうと、着地後の地上技の差し合いで負けたり、最悪の場合、着地前に反撃を受けてしまうこともある。

また、低ジャンプ中の攻撃は、どんな攻撃であっても潰されると必ずカウンターを取られてしまう。一部の必殺技や超必殺技を合わせられると、勝敗に響くほどのダメージを受ける可能性もある。低ジャンプの連発は一見強烈だが、その隙間に相手ができることは意外と多い。

低ジャンプ頂点付近で技を出してしまうと、

ヒット・ガードに関わらず不利な状況になってしまう

高ジャンプ

いわゆる普通のジャンプになる高ジャンプだが、軌道や滞空時間の関係で、低ジャンプほど頻繁には使えない。しかしうまくスキをついて跳べれば、低ジャンプ以上のメリットがある。

もっとも大きいのは、ジャンプ強攻撃をガードさせた場合の相手の硬直が長い、ということ。起き上がりなどにうまく重ねれば、そこからのラッシュをスムーズに行うことができる。

ただし、高ジャンプ強攻撃がヒットしたときの相手ののけぞりはジャンプ弱攻撃と同じなので、連続技を狙いにいく場合のタイミングは、早めになるということを覚えておこう。

相手の起き上がりには、できるだけ高ジャンプ攻撃を重ねにいこう。ジャンプ強攻撃を低い打点で当てることができれば、連続技・連係のいずれも狙いやすくなる

垂直ジャンプ

垂直ジャンプの特長は、攻撃力が高く設定されているということ。斜めジャンプ→垂直ジャンプなどの連係で「固め」の一環として使うほか、相手のジャンプ攻撃に合わせるのもいい。攻撃力が高いので、相打ちでも差し引き有利になる。

ただし、垂直ジャンプにすると技が変わってしまうキャラもいる。それが使える技かどうかはキャラごとに違うので、きちんとチェックすること。

ジャンプC+D

低ジャンプ攻撃は、前述のように意外と固め能力が低い。そこでクローズアップされるのが、ジャンプC+Dの存在だ。これは、低ジャンプから出しても高ジャンプ強攻撃以上のガード硬直時間を得ることができるので、相手を押していく能力が高い。ただし注意点として、やはり技が出るまでが非常に遅いというのが挙げられる。

ちなみに、ジャンプの種類によって技が変わるキャラはいないが、攻撃力などの内部的な数値は違っている(キャラが多い)。ダメージはあまり求めないほうがいいだろう。

しゃがみガードされてしまうが、それ以外のメリットも大きい

ジャンプ後の攻防

自分が空中、相手が地上

首尾よく跳び込みに成功した場合は、あるていど決め打ちで方針を決定していこう。

連続技を狙えると確信したときは、ジャンプ強攻撃→攻撃発生の早い技とつないでいく。そのあとつなげたい必殺技とも相談しつつ、スムーズに連係できる技を探そう。

相手が完全にガードを固めると読んだら、ジャンプ攻撃を出さないか空振りして、着地後投げや下段技（屈みBからの連続技など）を仕掛けてガードを揺さぶる。

低ジャンプからの「固め」を目的とするのであれば、打点高めのジャンプC+Dをガードさせていくといい。ヒットしたらすぐにダッシュやジャンプで追っていき、画面端へ追い詰めよう。

自分が地上、相手が空中

逆に跳び込まれたときは、すかさず対空技の準備。ゲームスピードの関係上、必殺技は「跳んでくることを想定して構えておく」必要があるので、1コマンドで出せる屈みCなどもチェックしておこう。ガードせざるを得ないような状況では、ガードキャンセルC+D（A+B）も忘れずに。ジャンプからのラッシュは、それほど強烈なのだ。

自分が空中、相手も空中

おたがいが空中にいるという状況も、『KOF'98』では珍しくない。上方向へ判定の出ている技を持っているキャラはチェック（右の表を参照）しておき、ないキャラは高ジャンプで相手の上をとるなどの工夫をしよう。

また垂直ジャンプ時には、空中ガード後の地上戦で勝負するという選択肢もある。前作まではここからのコマンド投げが非常に有効だったが、『KOF'98』ではジャンプでスカされてしまうので、バレると大ヤケドする可能性があるため注意。

空対空のあとは、ジャンプの滞空時間に極端なキャラ差がないかぎり、攻撃を当てたほうがわずかに有利な状態で地上戦になる。ほぼ密着していることが多いので、ここではとくにコマンド投げに関する攻防を意識しよう。

読みが外れて空中戦用の技がスカったときは、

投げ以外の技でフォローしよう（ガードポーズを取られるだけで、投げが決まらなくなるため）

オススメジャンプ技表

キャラ名	ジャンプ攻撃	対下方	対上方	めくり
京	C	△	×	△
	⬇方向+C	○	×	△
紅丸	D	△	×	○
	⬇方向+D	○	×	×
大門	B	△	△	△
	D	○	×	×
テリー	B	×	○	×
	D	○	△	△
アンディ	C	○	×	×
	D	△	△	×
ヒガシ	B	×	△	×
	D	○	×	×
リョウ	C	△	△	△
ロバート	D	△	×	×
	飛燕龍神脚	○	×	×
ユリ	D	○	△	○
レオナ	C	△	△	△
	D	△	×	×
ラルフ	C	△	△	△
	C+D	△	△	×
クラーク	D	×	○	×
	C+D	△	△	×
アテナ	B	△	×	△
	D	△	×	×
ケンスウ	B	×	△	△
	D	△	×	×
チン	C	○	×	△
	C+D	○	○	△
ちづる	C	○	○	×
舞	C	△	△	△
キング	B	×	○	×
	D	○	×	×
キム	D	○	△	△
	C+D	△	○	×
チャン	D	○	×	×
	C+D	△	△	×
チョイ	C	○	○	○
社	C	△	×	△
	D	△	△	×
シェルミー	C	○	△	○
クリス	C	△	△	×
	D	○	×	○
山崎	B	△	△	△
	D	○	×	×
マリー	C	△	△	×
	D	○	×	△
ビリー	C	△	△	×
	D	△	×	△
庵	D	○	○	×
	⬅+D	×	△	○
マチュア	B	○	×	×
	D	×	○	×
バイス	B	○	×	×
	D	△	△	×
ハイデルン	C	△	△	○
	C+D	△	○	×
タクマ	C	○	×	×
	D	△	×	○
柴舟	B	△	×	△
	C	△	△	×
ヘビィ・D!	B	×	×	○
	C	○	×	△
ラッキー	D	△	△	×
	C+D	△	△	×
ブライアン	C	△	△	○
	スクリューボディプレス	×	○	○
ルガール	C	○	×	×
	D	△	×	○
真吾	D	△	△	△
	C+D	△	△	×
'95京	C	△	×	△
	⬇方向+C	○	×	△
テリー（裏）	B	×	○	×
	D	○	△	△
アンディ（裏）	C	△	×	○
	D	△	○	○
ヒガシ（裏）	B	×	△	×
	D	○	×	×
舞（裏）	C	△	△	△
	D	○	×	△
ビリー（裏）	C	△	△	×
	D	△	×	△
リョウ（裏）	C	△	△	△
	空中虎煌拳	○	×	×
ロバート（裏）	D	△	×	×
	飛燕龍神脚	○	×	×
ユリ（裏）	D	○	△	△
乾いた大地の社	C	△	×	△
	D	△	△	×
荒れ狂う稲光のシェルミー	C	○	△	○
	らいじんのつえ	○	×	×
炎のさだめのクリス	C	△	△	×
	D	○	×	○

対戦状況別セオリー攻略

対空

跳ばれる前に……

ジャンプの種類が多い『KOF』シリーズ。ジャンプに数多くの軌道があるので、対空もしっかり考えておく必要がある。

Versus Human Theory "ANTIAIRATTACK"

担当：珈琲ふりーく

『KOF』の対空事情

曖昧な「対空」を整理

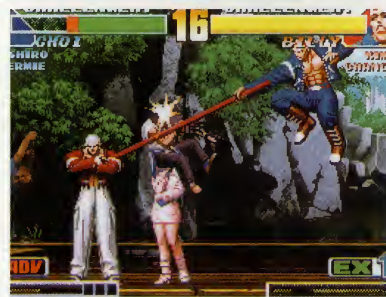
　このゲームの対空という概念は非常に曖昧だ。そのおもな理由は以下の二つである。

　一つ目はジャンプ軌道の種類が多くジャンプが強力なので、ジャンプ中よりはジャンプする前や着地後を狙ったほうが効率がいい場合があること。

　二つ目はゲームの展開が早く視認に頼っていては後手を踏むことになるため、地上と空中のどちらにでもある程度対応できる選択をとらざるを得ないこと。

　これらの理由により対空を考えるときは、地対空、空対空だけではなく、地対地、空対地の領域まで考慮に入れる必要がある。

　とはいえこのゲームのジャンプ軌道もある一定の放物線軌道を描いていることにかわりはないので、いわゆる対空の概念は充分に通用する。

　ここではジャンプの前後まで拡がり、曖昧になってしまった「対空」の整理と、視認による地上対空技のリストアップをしておくことにしよう。

このゲームは展開が速いので、視認よりは読みや定跡が重要になってくる

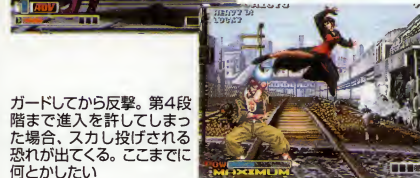
4段階の対空

　まずは、ジャンプに対抗するための手段を、4つの段階に分けてみることにする。これらの段階は相手がジャンプしてから着地するまでに対応している。実戦では、つねにこの4段階の対空を意識する必要はないが、自キャラの性能や相手の動きを見て有効そうな段階を選び、2段構えぐらいの感覚で対空を考えるといい。たとえば牽制技とジャンプ攻撃を多用して相手のジャンプの昇りから頂点にかけてを狙っていくとか、普段は見てから対空技を出すようにしておき、間に合わないときはガードしてから反撃を狙ってみたり、といった感じで段階的な対空を用意しておきたいところだ。

段階	内容
1段階目	相手がジャンプしようとしてレバーを上に入れた瞬間や、ジャンプの上昇中を落とす。 これはおもに地上牽制技の役目で、ジャンプの上昇中にも当たってくれる技があれば、その技に任せるといい。相手のジャンプが小ジャンプや中ジャンプであれば軌道が低いので、頂点近くまで高度が上がっていても牽制技で対応できることが多い。もちろんキャラによってジャンプの軌道が異なる点には注意が必要だ。
2段階目	相手がジャンプの頂点近くにいるところを落とす。 こちらもジャンプして空中戦に持ち込んだり、高い位置に攻撃判定が出る技を出しておいたりする形だ。この形は相手のジャンプをある程度予測しておく必要がある。また、こちらもジャンプしようとしていたときに遭遇戦になることも多い。この場合は空中投げを持っているキャラや攻撃判定の発生が早い技を持つキャラ、攻撃判定がでている時間が長い技を持つキャラが有利である。 自分から垂直ジャンプしておいて相手のジャンプを横から攻撃することも重要なテクニックだ。
3段階目	相手のジャンプを見てから上方向に強力な技を出して落とす。 いわゆる「対空技」である。出かかりが無敵だったり、ガード時間を持っていたりすれば跳び込みを引きつけて落とすことも可能だ。ただし無敵時間の長い技は攻撃判定の発生が遅い傾向にあるので、着地されてしまうこともある。 次のページの表はこの「3段階目」でのおすすめ対空技だ。ジャンプによる対空とガードキャンセルC＋Dは除外してある。
4段階目	ジャンプ攻撃をガードしたorくらったあとに反撃する。 跳び込みの傾向として、2段階目や3段階目の対空で落とされる確率を下げるために、小ジャンプや中ジャンプを使い、早いタイミングで技を出してくることが多い。そういう跳び込みに対してはジャンプ攻撃をガードしてから反撃や割り込みを狙ってみるのも手だ。この方法に適している技はコマンド投げや発生の早い技だ。ガードキャンセルC＋D有効だ。ただしガードキャンセルC＋Dを除くと、4段階目は相手のジャンプがノーマルジャンプや大ジャンプの場合はガード時間が長くなるので狙いにくくなる。相手が打点を下げてきたときも同様である。

牽制技を出して相手のジャンプを封じておくのが1段階目。地上戦で優位に立てていなければ牽制技は出せない

非常に重要な2段階目、空対空。これはについてジャンプのページを見てもらうことにしよう

3段階目は地対空。技の強さがものをいうところである。次ページの表で確認しておこう

ガードしてから反撃。第4段階まで進入を許してしまった場合、スカし投げされる恐れが出てくる。ここまでに何とかしたい

垂直ジャンプ対空と地上対空

　ジャンプが強力なこのゲームでは、ジャンプ攻撃に対してこちらもジャンプで対抗することを考えたい。先ほどの第2段階が重視されるわけだ。

　ジャンプ攻撃は斜め下方向に強い傾向にあり、空対空は上側が有利だ。上をとるには相手より先に跳ぶ必要がある。この場合はノーマル垂直ジャンプがいい。あらかじめ垂直ジャンプをしておけば、相手が跳んだときに横から迎撃できる。

　ただし、こうやって相手の上をとることばかり考えて相手より先にジャンプしていると、様子を見られてこちらのジャンプの下降中に跳び込まれるようになる。こうなると逆に相手に上を取られてしまう。この場合は地上対空か、ガード、前転、後転、避けといった選択をとらざるを得ない。

　ここで地上対空を使えるかは、自キャラが強力な地上対空技を持っているかにかかっている。

主要地上対空技表

表の見方

下の表は各キャラの主要な地上対空技をリストアップしたものだ。評価の○や△は基本的に攻撃判定の強さを表すが、実際の使い勝手なども考慮に入れているので、感覚的な評価である。

◎は最強クラス、○はかなり強い、△はまあまあ強い、×はあまり強くない、といった感じだ。

打ち勝ちやすさでいえば◎はほぼ一方的に勝てる、○は相打ちになりやすい、△は負けることもある、×は勝てることもあるといった感じになる。

もちろん技によって得意な角度なども存在するので、様々な角度から技をぶつけてそれも評価にくわえている。備考のコメントも参考にして欲しい。

最後に、説明が必要なコメントに触れておこう。「早めに出す」は、早めに技を出しておき、攻撃が出きった瞬間を使うもの。通常技は基本的にこの使い方なので必殺技にのみコメントをつけた。

「引きつけ可」については、早めに出す必要のないもの、すなわち出かかりが強いものにつけた。ただし◎の技はほとんど引きつけることができる。

嵐の山根っこ抜きは当て身的な使い方ができるが、跳び込み側が再度ジャンプすると投げることはできない

ヘルバウンドは出かかりが弱いので早めに出そう。ちなみにパワーゲイザーは発生が遅いので割愛した

サドマゾは相手の打点が低いと前転されてしまう恐れがある。M.リバースフェイスロックは問題なし

無影疾風重段脚は出が遅いので早めに出そう。このように無敵が長い技は出が遅い傾向にあるので注意

45度から上に強いムーンスラッシャー。ただし、出かかりが弱い点に注意しよう

マチュアの屈みCやクリス(裏)「つきをつむほのお」は横に強い。上方向にはあまり効果がないぞ

キャラ名	評価	技名	備考
京&'95京	△	屈みC	
	◎	弱鬼焼き	ガード時間あり
	◎	鬼焼き('95)	強は引きつけ可
	○	強朧車('95)	早めに出す
紅丸	◎	弱スーパー稲妻キック	
大門	○	◆+C	真上に強い
	△	遠距離立ちD	
	○	雲つかみ投げ	早めに出す
	○	嵐の山 根っこ抜き	再度跳ばれるとダメ
ハイデルン	○	強ムーンスラッシャー	早めに出す。真上に強い
タクマ	△	屈みC	
	○	遠距離立ちB	
	◎	龍虎乱舞MAX	弱は○
柴舟	△	屈みC	
	◎	強鬼焼き	
ブライアン	△	屈みC	
	○	強ロケットタックル	ガード時間あり。真上に強い
ラッキー	○	強デスヒール	早めに出す
	○	弱サイクロンブレイク	早めに出す
	△	弱ヘルバウンド	早めに出す
ヘビィ・D!	○	屈みC	
テリー&テリー(裏)	○	◆+C	
	◎	強ライジングタックル	ノーマルキャラはガード時間あり
アンディ&アンディ(裏)	○	立ちB	
	◎	強昇龍弾	
	○	弱空破弾	
	○	弱超裂破弾	
東&東(裏)	◎	強タイガーキック	
	◎	スクリューアッパーMAX	
マリー	◎	◆+B	
	○	強バーチカルアロー	
	◎	M.リバースフェイスロック	当て身
	◎	M.ダイナマイトスウィング強orMAX	
山崎	△	屈みC	
	○	サドマゾ	当て身
	○	弱蛇使い	早めに出す
	◎	ギロチン	
ビリー&ビリー(裏)	○	屈みC	
	◎	旋円殺棍(ノーマルキャラ)	強は引きつけ可
	○	雀落とし(裏)	早めに出す
リョウ&リョウ(裏)	○	屈みC	
	◎	虎咆	ノーマルキャラは強のみ
	◎	天地覇煌拳MAX(ノーマルキャラ)	
ロバート&ロバート(裏)	○	屈みC	
	○	龍牙	
	◎	無影疾風重段脚(ノーマルキャラ)	早めに出す
ユリ&ユリ(裏)	○	屈みC	
	○	C+D	
	◎	弱ユリちょうアッパー(ノーマルキャラ)	真上に強い
キング	◎	屈みC	
舞&舞(裏)	○	遠距離立ちC	
	◎	龍炎舞(ノーマルキャラ)	弱は真上に強い。強は引きつけ可
	○	弱小夜千鳥(裏)	早めに出す
ちづる	△	屈みC	
	◎	強天神の理	
キム	○	屈みC	真上専用
	○	立ちD	遠・近どちらでも可
	◎	弱飛燕斬	
	○	鳳凰脚	
チャン	○	屈みC	
	○	鉄球大回転	早めに出す
チョイ	×	立ちC	
	×	竜巻疾風斬	真上専用
アテナ	○	強サイコソード	
	△	立ちB	
	◎	シャイニングクリスタルビット	強orMAX
ケンスウ	◎	強龍顎砕	真上に強い
	◎	龍連牙・天龍	ガード時間あり
チン	○	屈みC	姿勢低い。転び後も攻撃判定あり
	△	屈みD	低い姿勢を利用
	◎	轟欄炎炮	
レオナ	○	屈みC	発生が早い
	○	屈みD	姿勢の低さを利用
	○	遠距離立ちB	
	○	強ムーンスラッシャー	真上に強い
ラルフ	×	屈みC	
	○	急降下爆弾パンチ	真上に強い
クラーク	△	遠距離立ちD	
	◎	フランケンシュタイナー	引きつけて使う
クリス&クリス(裏)	○	立ちD	遠・近どちらでも可
	○	屈みC	
	◎	強ハンティングエア(ノーマルキャラ)	
	○	弱つきをつむほのお(裏)	
	◎	ツイスタードライブMAX(ノーマルキャラ)	
シェルミー&シェルミー(裏)	○	屈みC	
社&社(裏)	△	屈みC	
庵	◎	強鬼焼き	
	○	八稚女	MAXは出が遅い
マチュア	○	屈みC	
バイス	○	屈みC	
	○	遠距離立ちD	
ルガール	△	遠距離立ちD	
	○	強ジェノサイドカッター	早めに出す
真吾	○	屈みC	低い姿勢から攻撃
	○	弱鬼焼き(未完成)	

対戦状況別セオリー攻略

反撃と回避手段

知識こそ最大の反撃なり

相手の攻撃をガードしたら、反撃技が入る可能性が生まれる。「確定の反撃」と「回避からの反撃」は使い分けが重要だ

Versus Human Theory "COUNTERATTACK"

担当：FRS-N,O

技の「スキ」と「反撃」の概念

技ガード後の「反撃」

キャラが打撃技を繰り出して攻撃する際には、「発生」「持続」「硬直」というプロセスを経て構成されている。

それぞれ、「発生」とはボタンを押してからその技が攻撃判定を持つまで、「持続」は実際に攻撃判定が出ている状態、「硬直」は攻撃を終えて再び動けるようになるまでのことを指している。このことから、技のスキとは「攻撃のインパクトの瞬間以降」を意味することが分かる。

なかでも技には大なり小なり必ずスキというものが存在し、スキが大きい技をガードした場合、ガードに成功した側は「反撃」を試みることができる。ここで重要になってくるのは、技を出した側とガードした側の、おたがいの「硬直差」だ。

まず、ひとつの例を挙げて説明しよう。ここに発生＝5、持続＝3、硬直＝10フレームの「A」という技が存在したとしよう。この「A」が近い間合いなどで相手に最速で届いた場合、6フレーム目以降はすべてが技のスキとなる。

この例では持続の残りと本来の硬直分を足した、計12フレームがスキということだ。

ガード側の視点から見ると、6フレーム目以降からは「ガード硬直」がはじまる。この技のガード硬直時間が5フレームあったとすると、攻撃側の硬直＝12フレームからガード硬直＝5フレームを引いた7フレームが「攻撃した側のスキ」ということになる。つまりこの技は「ガードされると7フレーム不利」ということ。

この例の場合、ガード側は攻撃側よりも7フレーム先に動き出せるので、ここで発生が7フレーム以下の技を出せば確実な反撃が可能となるのだ。これが反撃の概念である。

※1フレーム=1/60秒

技の開始から終了までのプロセス

ボタンを押してから、攻撃判定を持つまでがA。そのあと実際に攻撃する部分に入るのがB。Cは攻撃が終わって引き込む。ここをスキという

『KOF』ならではの反撃技

反撃の間合いと種類

つぎに、実際の反撃について見ていこう。確実な反撃とは「相手より自分が先に動き出し、技のスキにその硬直時間差以内に間に合う技を繰り出す」ことで成立する。しかし、実戦では様々な状況により、そのときによって最善の選択が変わってくることも忘れてはならない。

前項の例ではおもに「相手の打撃に対して、出が早い打撃で反撃」する手段を解説した。この方法は汎用性に優れ、反撃の基礎となるものだ。ただ気をつけてもらいたいのは、『ＫＯＦ』の世界ならではの反撃セオリーがあるということ。

ほかの格闘ゲームでは、たいてい「弱攻撃は強攻撃よりも出が早い」のが定番だ。しかし、『ＫＯＦ』シリーズではこれが必ずしも当てはまらない。じつは、『ＫＯＦ』では弱攻撃よりも強攻撃のほうが早いキャラがいるのだ。さらに、弱攻撃と強攻撃が同じ早さのキャラや、普通に弱攻撃のほうが早いキャラもいる。どのキャラが強攻撃最速グループに属するかは表にまとめておいたので、そちらを参照してほしい。

弱より強のほうが攻撃発生の早い通常技を持つキャラ一覧

※舞とシェルミーには最速の強攻撃が2種類存在する。

左のキャラは屈みA、右のキャラは近距離Cをそれぞれ同時に入力。すると…

なんと近距離Cが先にヒット!!この世界では、かならずしも弱攻撃が早いというセオリーは通用しない

それぞれ出の早い通常技は、ほとんどの場合キャンセルが効く。可能な場合、反撃技の初段ヒットから各キャラが持つ必殺技につなげて連続技を叩き込むのが望ましい。ここで「望ましい」というのは、反撃技として必ずしも連続技が最適というわけではないからだ。ここからは、そういった例外について触れてみよう。

たしかに技のスキに、そのキャラが持つ最大級の連続技を入れていくのがダメージ面から見ればベストなことに変わりはない。しかし、理論と実戦ではまた話が変わってくる。たとえば、同じ技をガードしたときでも「その後の間合い」は必ず毎回一定であるとは限らない。技をガードしたときの位置が画面中央か画面端かとか、相手が技を出してきた間合いが近かったか遠かったかでも、ガード後の間合いは違ってくるからだ。ガード後に相手と密着していればいいが、離れていてはいくら最速の打撃を出しても届かないこともある。少しの間合いの差で、近距離Cが遠距離Cになって反撃できなかったというのはよく起こることだ。

こんなときには「ガード後に必殺技で直接反撃する」のもひとつの手段である。ほとんどの場合、必殺技よりも通常技のほうが発生スピードが早い。このため「通常技→（キャンセル）必殺技」が最善のだが、実戦で間合いが離れたときは、相手の硬直に間に合う発生の早い必殺技で反撃するのがいいと言えるだろう。また、キャラによってダメージの上下が激しくなるが、投げを反撃技として活用するのもいい。打撃とは異なり入力完成から1フレームでつかむ投げ技は、近距離なら最速の反撃技ということができる。

このほか、通常技よりも必殺技による反撃のほうがいい場合もある、という理由のひとつに「必殺技はある程度の先行入力が効く」という事実が挙げられる。なぜなら、通常技で最速の反撃をおこなう場合だと、こちらのガード硬直が解けるタイミングにジャストの目押しで通常技を出さなければならない。これが比較的スキの大きめな技に反撃するのなら、ガード中からその通常技に対応したボタンを連打しておけばいい。しかし、その通常技で反撃が間に合うかどうかギリギリの硬直差のときだとそうはいかない。

直接必殺技を出すのがベストな反撃法になるケースも多い

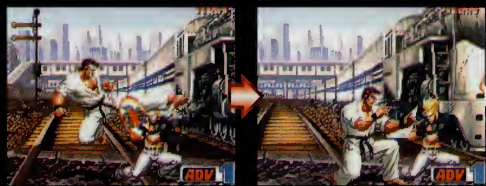
これに対して必殺技なら、こちらのガード硬直が切れる少し前にコマンドを入れてボタンを押したままにしておけば、ガード硬直から最速で必殺技を出すことが可能となるのだ。

ここで「ガード後に密着するが反撃できるかどうかは微妙」というスキを持つ、タクマの飛燕疾風脚（強）があるので、これをサンプルに解説していこう。この技は一部の特殊な出の早い通常技を持ったキャラでしか、通常技の打撃による反撃はできない。例として反撃する側のキャラを大門とした場合で話を進めよう。大門は、ふつうの格闘ゲームのキャラのように弱攻撃のほうが強攻撃よりも早い。まずは飛燕疾風脚ガード後に、弱攻撃による反撃を試みてみる。

目押しvs先行入力

結果は大門の弱系の通常技では出が遅いので、反撃することはできなかった。つぎに、大門の反撃技を通常投げにして実験。この場合は一瞬遅れてもいいが、ほとんどジャストのタイミングで通常投げを入力すれば投げることに成功。このことから、タクマの飛燕疾風脚に対する反撃には「投げが有効である」という結論に導くことができる。だが、ここで話は終わらない。タイミングジャストの通常投げが入るのなら、投げの必殺技版であるコマンド投げはどうだろうか。

結果はかなり余裕を持って飛燕疾風脚の硬直を投げることができた。これは、別に通常投げよりもコマンド投げのほうが発生が早いからではない。通常投げに比べて、コマンド投げはガード硬直中の先行入力が効くから簡単に投げを決めることができたのだ。

例題では飛燕疾風脚後とガードする側との硬直差が短いことからガード後に「投げ」という反撃のケースを見てきたが、これが別の打撃技をガード後に「打撃」で反撃する場合でも同じことだ。ある打撃技をガード後、その技をガード後に同じ発生フレームの通常技と必殺技で反撃を試みる場合、必殺技の先行入力を利用したほうが確実だ。

タクマの飛燕疾風脚（強）をガードしたあとの、この間合いから反撃を試みる

通常投げによる反撃は可能だが、タイミングは非常にシビア。失敗すると右の写真のように強攻撃になってしまう

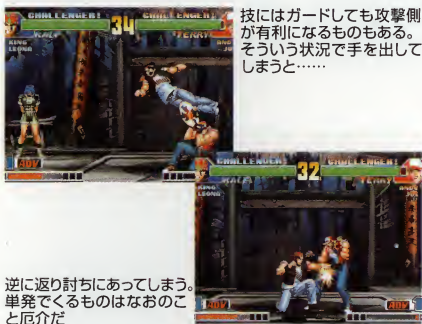
いっぽう、こちらは必殺技のコマンド投げで反撃。同じ投げでも必殺技なら先行入力が効くので、非常に簡単に反撃できる。その難度の差は明らかだ

反撃できない連係技への対処法

連係技の返し方

ここまでは、おもに必殺技をガードしたあとにスキのある技に対する反撃のしかたを見てきた。しかし、当然ガードに成功しても反撃できない技を持ったキャラも存在する。こういった技はガードしても硬直差が五分、または技を出した側有利という高性能を誇る。もちろんガードしても相手有利なら手は出せないし、単体での処理は不可能と思っていい。だが、相手がこういった性能のいい技を連発したり、キャンセルから出してくるなどの場合では話が変わってくる。ここからは攻めの一環としてよく使われる連係への対処法を解説していこう。

技にはガードしても攻撃側が有利になるものもある。そういう状況で手を出してしまうと……

逆に返り討ちにあってしまう。単発でくるものはなおのこと厄介だ

まず、よくある連係にテリーの「屈みD→キャンセルパワーウェイブ」などに代表される、通常技キャンセル飛び道具のパターン。ダウンする通常技にキャンセルをかけてつなげるなど、単純に足払い系の通常技のスキを小さくするのが目的のものから、ダウンしない通常技からつなげてヒットすれば飛び道具まで連続になる「牽制と連続攻撃を兼ねた」ものなどがある。

この場合、通常技ヒット時は飛び道具まで連続でつながっても、ガード時まで連続ガードになるとは限らない。また、間合いが近いときは連続でも離れた場合はつながらないという組み合わせも存在する。

こういった連係に対しては、アドヴァンストの緊急回避（前転）が有効となる。まず相手の通常技をガードしてキャンセルをかけてきたら、その通常技の硬直が切れるタイミングで前転を入力する。このとき入力が早すぎると、パワーゲージがあるときにガードキャンセル緊急回避になってしまうので気をつけよう。

うまく前転で抜けたら、ちょうどキャンセル飛び道具をくぐりながら相手の正面に停止する。ここで投げを入力して反撃しよう。実はこのゲームの多くのキャンセル飛び道具は、前転で抜けても打撃による反撃がほとんど間に合わない。それほど連係性能がいい飛び道具が多いので、ここは投げでガマンしておこう。もちろん、コマンド投げを持っているならそちらを使うに越したことはない。前転→コマンド投げは前項で解説したように、先行入力を使えばよりスムーズに投げが決まる。

この方法はキャンセルをかける必殺技が突進技などの、飛び道具以外の技でも応用することができる。条件は通常技と必殺技の間に行動可能な時間が一瞬でも存在することだけだ。ラッシュで押されても切り返すチャンスは多いので、決してあきらめてはいけない。

エキストラは前転がないので、代わりに攻撃避けを使うことになる。しかし相手の必殺技が飛び道具のときなど、一瞬避けても結局ガードせざるを得ないこともあり、この場合は前転ほど実用的ではない。相手の必殺技が突進系なら、逆にアドヴァンストよりも有効な局面になることもある。前転では入れ替わりで離れてしまうが、攻撃避けは移動しないので、自分の目の前で必殺技の空振りで硬直している相手に攻撃を仕掛けることができる可能性があるからだ。

パワーゲージを使った反撃

前転を持たないエキストラや、仮に前転のあるアドヴァンストでも、キャンセルから連続ガードになる連係を出された場合は動けないのでどうしようもない。

しかし、システムの「ガードキャンセル」群を使えば、この状況を打破することが可能だ。ガードキャンセルには、A＋Bの「ガードキャンセル緊急回避」C＋Dの「ガードキャンセルふっとばし」がある。おもにガードしてもスキのない技に対しては、ガードキャンセルふっとばしで返していくのが基本。A＋Bは「動作が長い超必殺技で乱舞系の技に、ガード硬直から早めに抜けて反撃」といった使い道が有効。しかし「結局最後までガードすれば反撃できるんだから、ここでのパワーゲージ使用は無駄なのでは？」という疑問を持つかもしれないが、これはそのキャラの反撃技の問題で決まるので一概に無駄使いとはならない。

たとえばリョウやロバートの龍虎乱舞はガード後に打撃で反撃が可能だが、跳び込みからすごく減る連続技を持っているキャラなら、早めにガードキャンセル前方緊急回避で抜けてより大ダメージの連続技を入れることにも使える。特にパワーゲージにストックのないエキストラはこのへんの考え方が重要になってくるので、状況判断は誤らないようにしたいところだ。

連係を前転で抜けて投げで反撃

ありがちな「通常技→（キャンセル）飛び道具」の連係。間にわずかでもスキがあれば、前転からのコマンド投げが返し技になる

見た目にごまかされやすい技に対する反撃

きっちり反撃!!

京の超必殺技「最終決戦奥義・無式」やタクマの必殺技「猛虎　無頼岩」などは、ちゃんとガードしてもその上から弾くので強制的にガードを解かれてしまう。こうなると一見ピンチのように見えるが、じつはこれはただの演出だ。見ためによらず、ちゃんとガード側のほうが先に動き出せているし、反撃も余裕で間に合う。ガードを崩されたのにビビッて慌ててガードし直す暇があるなら、きっちり反撃を叩き込もう。相手はスキだらけなのだ。

またユリの飛燕鳳凰脚のように、一部の技でガードしても遠くに離れてしまうものがある。実はこういった技でも、ダッシュから反撃できるほど硬直が長く設定されているものが多い。

もっともありがちなのが、前作までは反撃できなかったのに、今回から反撃できるように弱体化された技もある。例えば紅丸の真空片手駒は技後は跳ねずに、その場で硬直する。弱でも強でもガードできれば全キャラで必ず反撃が入るぞ。

ガードを崩されているので反撃は無理そうだが、実は余裕で返せる

対戦状況別セオリー攻略

連係

頭を使って組み立てる？それとも直感を重視して野生化する？

相手に接近戦でのプレッシャーをあたえるには欠かせない存在。バランス良く組み立てて、脱出困難な連係を目指そう。

Versus Human Theory "RUSH"

担当：P・鈴木

基礎知識

連係ってなに？

複数の技（通常技、特殊技、必殺技）をつなげていくように出すことを連係という。もちろん、他の移動手段（ジャンプやダッシュ、前・後転）も連係に組み込んでいくことは可能だ。

たとえば、ジャンプ攻撃→地上技→特殊技、という一連の流れも連係だし、ジャンプ攻撃→後転→突進系必殺技という奇襲攻撃も連係になる。まぁ、広い意味で、単発の牽制技と対になっているものと思ってもらえればいい。また、連係と連続技は友達みたいな関係にあることも覚えておこう。

この例は「屈みC（打撃技）→前転（移動手段）→コマンド投げ（必殺技）」。相手にリアクションを取らせる、つまりアクションを限定させることで、展開を予想しながら移動することができる。相手の動きを読みやすくなる分、対応能力も上がるわけだ

連係のねらいは？

連続で技を出していく連係の狙いは、大きく分けて二つある。まず、相手が途中で手を出してこないようにしながら間合いを調整するのが一つ。この場合はなるべく連続ガードになるような連係を作る必要がある。

もう一つは、相手にダメージをあたえるために、様子を見ながらガードを崩しにいったり、連続技を狙ったりする、いわば時間稼ぎのため。この場合はヒット確認のテクニックを身につける必要がある。

どちらの場合も、アドヴァンスト選択時はゲージがたまりやすい利点もあるので、積極的に狙う価値はあるぞ。

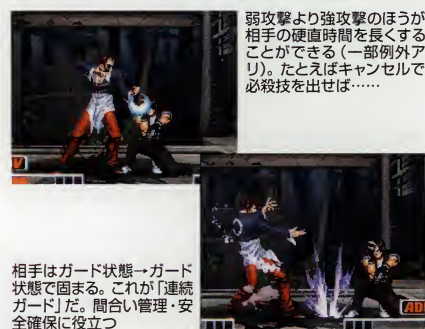
連続で技を出す以外の連係にも意味はある。たとえば移動手段を連係に組み込めば、相手との間合いを変化させることで相手のリアクションを誘うことができる。攻撃以外の連係も、おろそかにはできない。

この作品は連係主体ではないものの、組み立てつつ動くと強くなるキャラも

ガード硬直について

連続ガードの話の前に、ガード硬直の仕組みについて説明していこう。ガード硬直とは、相手の攻撃をガードした際に発生する、行動を制限された状態を指す。このときは、ガードキャンセルかガード方向の切り換えくらいしかできないので、なかば行動不能状態になる。つまり、ガード硬直時間が長いほど不利な状況ということもいえるわけだ。ちなみに、基本的に「硬直が長い」という表現はガード硬直をあたえたときには使わない。技を出した側のスキのことを指している（スキが大きいと同義）ので、混同しないように注意。

では、連続ガードについて説明しよう。これは読んで字の通り、ガード硬直時間中に他の技をガードしたときに起こるもので、動けない時間がさらに長くなることになる。おもに小技の連打やジャンプ攻撃→地上技の連係、キャンセル必殺技、多段技に連続ガード現象が起こる。安全に間合いを離せる攻撃連係といえるだろう。投げキャラに対抗する手段として使うこともある。ただし、連続ガードの連係は、相手にダメージをあたえる手段には向かないことも知っておいたほうがいい。ガードを崩す手段としては今ひとつだからだ（狙ってガードクラッシュを起こせるキャラは別）。

弱攻撃より強攻撃のほうが相手の硬直時間を長くすることができる（一部例外アリ）。たとえばキャンセルで必殺技を出せば……

相手はガード状態→ガード状態で固まる。これが「連続ガード」だ。間合い管理・安全確保に役立つ

ガードを崩せる「仕掛け技」

ガード方向には2種類あり、中段攻撃には立ちガード、下段攻撃にはしゃがみガードが必要。また、ガードは万能でなく、投げには弱い。つまり、相手にガードされていても、連係次第ではダメージをあたえることが可能なわけだ。次に説明する「ヒット確認」「きざみ技→仕掛け技」にも関係してくるので、相手のガードを限定・無効化する技はチェックしておくといい。

中段技は、ジャンプ攻撃が代表的。ほかにも、一部のキャラが持つ特殊技・必殺技の中に中段技が含まれているケースもある。

下段技は足払い（しゃがみキック）が基本。ただ、本作は使いやすい足払いを持つキャラが少ないので、こればかり出すわけにもいかない。

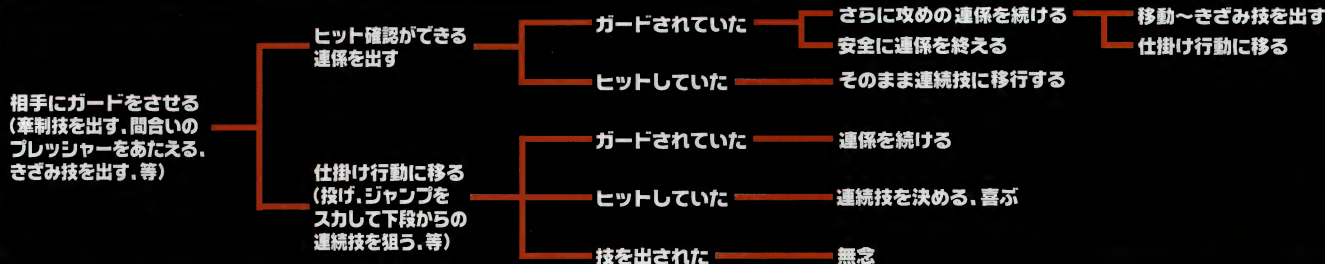
投げは重要な技の1つ。コマンド投げを持つキャラは、覚えることが1つ増えるぞ。

ガードを限定する技

	ガード方向	代表例
中段技	立ち	ジャンプ攻撃 特殊技 必殺技
下段技	しゃがみ	足払い
投げ	ガード不能	通常投げ コマンド投げ ガード不能の打撃技

実戦応用例

連係を実戦に組み込む

さて、今度はダメージ効率を考えながら連係を作ってみよう。いかに相手のガードを崩すか、を主眼に置いた展開を図で示すと以下のようになる。あくまで一例だが説明していこう。

きざみ技について

いわゆる牽制技の1つなのだが、それとは少しだけ異なる点は「技を当てたあと相手が動きにくい」ところ。ガードさせたりヒットさせたあとに、攻撃権を持てるのがきざみ技だ。やや広い意味で使われるので、つかみにくい表現かもしれない。連打できる小技も「きざみ技」だし、ジャンプC＋Dも「きざみ技」。行動するきっかけとなる技、と考えればいいだろう。仕掛け技と対になる選択にもなり得る。きざみ技のあとは、連続技を狙うための連係に移ったり仕掛けの行動に出たりしよう。

左から「ガードさせれば硬直時間差で有利な技」、「ジャンプ攻撃（とくにC＋D）」、「遠距離時の遅い飛び道具」。これらのあとは技を出した側にいろいろな選択があり、相手は受けに回ることになる。それだけ有利なわけだ。これらをまとめて「きざみ技」と呼ぼう

ヒット確認作業について

「ヒット確認」はどんな状況にもつきものの存在で、この作業が早い人ほど展開を有利に運ぶことができる。作業の手順を説明していこう。

まず、「ヒットしていれば連続技になる（次ページ参照）」連係を2～3技出し、技を出しながらも（現在進行形で）ガードされているか、ヒットしているかを判断する。ヒットしていた場合は、その状況下でもっとも適切な連続技を決め、ガードされていたら連係を止めて安全性を重視したり、さらに攻めていける連係に切り換えたりするわけだ。

人によって確認スピードは異なるが、上手になれば2～3技（約1～1.5秒）で切り換えをおこなうことができる。例を挙げて説明しよう。

京を使ってヒット確認する場合は、ジャンプ攻撃→屈みB→屈みAと出し、ここまでで確認作業をおこない、ヒット時には必殺技や◆＋Dにつなげる。ガードされていた場合は、ジャンプ攻撃や後転、あるいはガードされても反撃されにくい（必殺）技につなげていく。このように効率よく連係を派生させていくことで、無駄なくローリスクに動くことができるわけだ。京だけでなく、ほとんどのキャラで応用できるので、キャラ別攻略も参考にして、効率よい連係を作ってみよう。

ジャンプ攻撃（スカし）→屈みB→屈みAでヒット確認

ヒットしていた！

ガードされていた！

ゲージがあるので超必殺技を決めて大ダメージを奪おう

とりあえず、状況限定要素が少ない技につないで、連続技にしよう

スキの小さい技につないで安全に相手の様子を見よう

ふたたび跳び込んでスカし下段との分岐を作ったり、投げを狙ったりして仕掛けを狙おう

きざみ技←→仕掛け技で攻める

ここまでの説明で分かってもらえたと思うが、ヒット確認として使う小技同士のつなぎは、きざみ技としての性質も持ち合わせている。連係として流れている間は、相手も動きにくいからだ。

ここで仕掛け技の出番になる。たとえばコマンド投げならば「ジャンプ攻撃→屈みB→ダッシュ→コマンド投げ」を狙うのと、「ジャンプ攻撃→屈みB→ダッシュ→ジャンプ防止技」を狙うのと2分岐させておけば、相手はガードだけしていれば安全というわけではなくなる。ここまでの連係が組めて、はじめて「攻め」がダメージ源として成立するのだ。

コマンド投げを持っていないキャラでも仕掛けは可能。たとえば「ジャンプC＋D→中ジャンプ攻撃→ヒット確認連係」と、「ジャンプC＋D→中ジャンプ→着地後に下段からのヒット確認連係or投げ」との分岐を作れば、ガードをゆさぶれる。

どのタイミングで仕掛けていくかは、各キャラによるところが大きいが、きざみ技のあとに仕掛ける展開になるのが一般的、ということを覚えておこう。あとは連係をはじめるきっかけを作る（きざみ技を当てる状況を作る）だけ。相手の待ちを崩せる連係を考えてみよう。

対戦状況別セオリー攻略

連続技

仕組みさえ分かってしまえば、あとは「習うより慣れろ」だ

ダメージをあたえるチャンスなのに見逃してしまう人、そもそも連続技を知らない人はチェックしてみるといい。

Versus Human Theory "COMBINATION"

担当：P・鈴木

理論面から実戦まで

技ヒット後の有利・不利について

「技を当てる」という表現は、技をヒットさせたときと、ガードさせたときの両方を含めて使うことを覚えておこう。連続技は「技が連続で相手にヒットすること」で、「連続ヒット」と同じ意味。「連続ガード」とは友達のようなものだ。

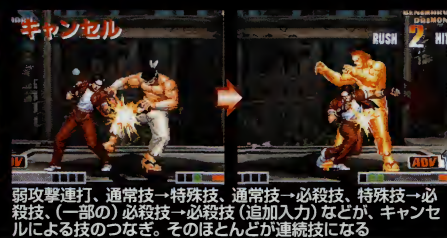
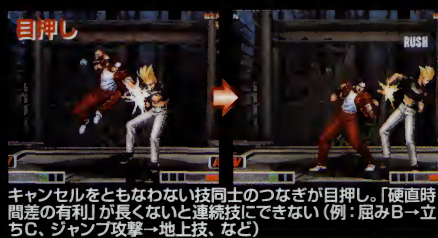
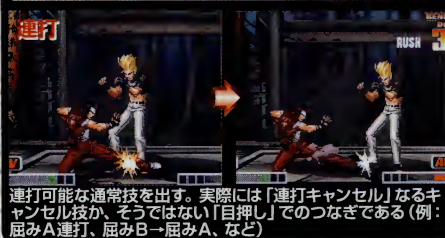
なぜ連続ヒット・ガードは起こるのかを説明しよう。どんな技でも、相手に当てたあとは硬直をあたえることができる。この硬直中に次の技を当てれば、硬直時間が継続されるわけだ。よく攻略文中に「○○の技を当てたあとに〜」という表現があるが、これは○○という技が「相手との硬直差」という点において有利だからである。

どのようなテクニックを使えば連続技を作れるのかは表を見てもらおう。「ヒットさせると有利」という技の積み重ねで連続技は構成されているわけだ。

連続技になる要素

連打可能な通常技を出す。実際には「連打キャンセル」なるキャンセル技か、そうではない「目押し」でのつなぎである（例：屈みA連打、屈みB→屈みA、など）

キャンセルをともなわない技同士のつなぎが目押し。「硬直時間差の有利」が長くないと連続技にできない（例：屈みB→立ちC、ジャンプ攻撃→地上技、など）

弱攻撃連打、通常技→特殊技、通常技→必殺技、特殊技→必殺技、（一部の）必殺技→必殺技（追加入力）などが、キャンセルによる技のつなぎ。そのほとんどが連続技になる

そのほか連続技が決まる状況

地上にいる相手に連続ヒットさせるほかにも連続技を決めるチャンスがある。それは空中追い打ちだ。これには2種類あり、1つに「カウンターヒット」、そして「追撃可能の技をヒットさせたあと」がある。

カウンターヒットを取りつつ、相手を浮かせる技を当てたあとは、空中にいる相手に1発だけ追い打ちできる。おもにC＋Dや必殺技をヒットさせたあとに起こりやすい。

追撃可能な技を当てたあとも、空中にいる相手に追い打ちできる。ただし、キャラによって追撃可能技の有無に差があるので注意。ちなみに、追い打ち可能な技をカウンターヒットさせたあとは、追い打ちできる時間がのびる。

地上にいる相手に連続技を決めるのにくらべてチャンスは少ないが、見逃さないようにしよう。

いつ連続技を狙っていくか

実際の対戦中では、いつ連続技を狙っていけばいいのか分からない人もいるだろう。いくつか絞るべきポイントが存在するので参考にして欲しい。

●スキの大きい技を相手が出したあと

いわゆる返し技・反撃として連続技を決めていくわけだ。スキの大きさに応じて、ジャンプ攻撃から狙ったり、出の早い技から狙ったりしていこう。確実に決まる状況なのでミスは禁物だ。

●ヒット確認作業用の連係として

たとえば「ジャンプ攻撃→屈みB→屈みA」などで攻めるとき「ヒットしていれば連続技に変更できる」ような連係をチョイスしておく。様子を見ながら連続技を狙う、いわば両天秤戦法といったところだ。効果も高い。

●仕掛けの一環として

前述のものと似ているが、少し気持ちの準備が必要かもしれない。ジャンプ攻撃を出さずに着地し、下段技からの連続技を狙ったり、連係を1回止めてダッシュし、すかさず下段を狙ったりする。もちろんヒット確認ができるに越したことはない。

こんなとき屈みDを出してる人、いないかな？　慣れたら前転のスキにも反撃しよう

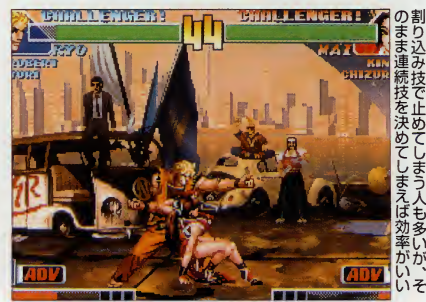
多段通常技そのものがヒット確認に役立つ。連続技か、安全な技につなぐか、仕掛けるか

●相手の連係に割り込みつつ

相手の多少強引な連係に対して、出の早い技で割り込みを狙いながらも、そのまま連続技として反撃を考えていく。今作から割り込みを狙う機会が増えたので（それでも他作品よりは少ないのだが）、見逃しがちなポイントである。効果も高い。

ちなみに、ヒット確認技術が身につかない人は、「もしガードされてしまっても、反撃を受けにくい」連続技のみに絞って狙えば問題ない。ただし、ダメージ効率はその分落ちてしまう。少しづつ練習して、時間をかけてものにしていこう。

割り込み技で止めてしまう人も多いが、そのまま連続技を決めてしまえば効率がいい

対戦状況別セオリー攻略

コマンド投げ

投げは単体では役に立たない。他の対戦の要素と組み合わされることによって、強力な選択肢になるのだ。

Versus Human Theory "THROW"

投げの多彩さNo,1!

担当:珈琲ふりーく

投げは用途も種類も豊富

様々なことができる投げ

投げを使う状況は限られている、というイメージは強い。しかし、投げは想像以上に様々な使い方をすることができる。

地対地で考えればダッシュ投げ、地対空ならジャンプ攻撃ガード後投げ、空対地は空ジャンプ投げ、空対空はキャラが限られるが空中投げ、といった感じで、対戦のほとんどの状況に投げは顔を出してくる。投げだけで考えるとほぼ密着しておかなくてはならないが、ダッシュやジャンプとからめて考えると、ほぼ密着以外の状況でも投げを意識する必要があることが分かる。

ひとくちに投げといっても

投げには様々な種類がある。レバーとボタンの組み合わせで出る通常投げ、ジャンプ中に出せる空中投げ、必殺技や超必殺技あつかいのコマンド投げと大きく3つに分けるのが一般的ではあるが、実際にはこの分類で投げを理解するのは難しい。

通常投げには普通の投げと、つかみ投げがある。普通の投げは投げ技はずしできるが、レバーガチャ&ボタン連打で攻撃回数が増えるつかみ投げは投げ技はずしできない。この点でつかみ投げはコマンド投げ的である。

空中投げはそのままで考えることができる。一応、ジャンプのような軌道で空中の相手を投げにいく必殺技(たとえばクラークのナパームストレッチ)も存在するが特に混乱はないだろう。ちなみに空中投げを投げ技はずしすることはできない。

コマンド投げは必殺技だけあって非常に多彩である。投げ間合い内で使ういわゆる投げだけでも数種あり、それ以外にも移動能力がついた移動投げがある。移動投げにも地上走行系(たとえばタクマの翔乱脚)、ジャンプ系(たとえばクリスのディレクションチェンジ)があり、技によって細かい性能はさらに変わってくる。

ここでは投げ間合い内で使うコマンド投げを見ることにする。あとはキャラ別を参照して欲しい。

コマンド投げ

各種コマンド投げ

投げ間合い内で使うコマンド投げは、大きく五種類に分けることができる。各キャラのコマンド投げがどの種類に当たるかは表を見てもらおう。

●1フレーム投げ

一つ目は、コマンドが完成したと同時に相手を投げてしまうもの。投げの確定が早く、あつかいやすいのが特徴だ。二つ目以降は、コマンド完成から投げが確定するまでに時間がかかる。

●無敵投げ

二つ目は、コマンド成立の瞬間からキャラが無敵になり、相手をつかむまで続くもの。相手の攻撃をかわしながら投げにいくことができるのが特徴。

●遅い投げ

三つ目は、コマンドが成立した瞬間から無敵になるが、相手をつかむ前に無敵が切れてしまうもの。途中で打撃などにつぶされる恐れがある。

●ひるまない投げ

四つ目は、コマンドが成立した瞬間に無敵にはならないが、相手をつかみにいくモーションが攻撃をくらってもひるまないようになっているもの。当て身的な使いかたができるのが特徴。見た目のインパクトも強い。このタイプは、大門の嵐の山(根っこ抜き)のみである。

●打撃投げ

これまでの四種とは異なり、厳密には投げではなくガード不能打撃技と呼ぶべきもの。投げ間合い内でなければ発動することができないので投げ的な使いかたになるが、機能的にはまったく別である。他の投げが投げることができる前転や避けを投げることができないかわりに、ジャンプの準備動作やジャンプ中の相手に攻撃を当てることができる。ジャンプ中の相手にヒットしたときは全段ヒットしないので危険だが、ジャンプの準備動作にヒットした場合は全段ヒットする。攻防の内容がまったく別物になる点が打撃投げの特徴だ。

また、相手の打撃に対して負けたり相打ちしたりしやすい点も打撃投げの特徴といえる。負けやすさ、相打ちしやすさは技により異なる。発生が早かったり遅かったり、出かかりの無敵が長かったり短かったりといった性能差がポイントになる。

各種コマンド投げ性質表

※編集部調べ

キャラ	コマンド投げ	コマンド	性質
紅丸	紅丸コレダー	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	エレクトリッガー	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	無敵投げ
大門	天地返し	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	超大外刈り	→↓↘+BorD	無敵投げ
	地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	1フレーム投げ
	嵐の山(根っこ抜き)	←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD	ひるまない投げ
ハイデルン	ストームブリンガー	→↘↓↙←+AorC	遅い投げ
タクマ	真・鬼神撃	↓↘→↓↘→+AorC	打撃投げ
ヘビィ・D!	ダンシングビート	→↓↘+AorC	打撃投げ
アンディ	撃壁背水掌	←↙↓↘→+AorC	打撃投げ
マリー	バックドロップ・リアル	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	M.タイフーン	→↘↓↙←→↘↓↙←+BorD	1フレーム投げ
山崎	爆弾パチキ	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	ドリル	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	1フレーム投げ
リョウ	極限流連舞拳	←↙↓↘→+AorC	打撃投げ
ロバート	極限流連舞脚	←↙↓↘→+BorD	打撃投げ
チャン	大破壊投げ	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
アテナ	スーパーサイキックスルー	←↙↓↘→+AorC	無敵投げ
ケンスウ	龍連打	→↓↘+AorC	打撃投げ
	仙氣発勁	↓↘→↓↘→+AorC	打撃投げ
ラルフ	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	←↙↓↘→+BorD	1フレーム投げ
クラーク	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	←↙↓↘→+BorD	1フレーム投げ
	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	1フレーム投げ
クリス(裏)	ししをかむほのお	←↙↓↘→+BorD	打撃投げ
シェルミー	シェルミースパイラル	←↙↓↘→+AorC	1フレーム投げ
	シェルミーフラッシュ	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	1フレーム投げ
	シェルミーカーニバル	←↙↓↘→←↙↓↘→+AorC	無敵投げ
社(裏)	むせぶたいち	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	にらぐだいち	←↙↓↘→+AorC	無敵投げ
	暗黒地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	1フレーム投げ
庵	屑風	→↘↓↙←→+AorC	遅い投げ
バイス	ゴアフェスト	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	ブラックンド	←↙↓↘→+AorC	無敵投げ
	ネガティブゲイン	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC	1フレーム投げ
真吾	鉈研ぎ	→↓↘+BorD	打撃投げ

投げスカりになる状況

『KOF'98』のコマンド投げの特徴として、投げを失敗したときに投げスカリポーズがあることが挙げられる。前作までは、投げが成立しなくても通常技が出るだけであまりリスクがなかったが、投げスカリポーズがついたおかげで、投げにジャンプで対抗できるようになったわけだ。

投げスカリポーズが出る状況はたくさんあるので、確認しておこう。

振り向く瞬間に1フレーム投げを使うと投げがスカる

- 相手が投げ間合いにいないとき
- 相手が投げに対して無敵状態にあるとき
- 相手が空中にいるとき
- 相手が起きあがった直後
- 相手がガードポーズをとっているとき、もしくはとった直後（技が届いていないときのガードポーズを含む）
- 相手がのけぞりから立ち直った直後
- 相手がジャンプ攻撃をくらってのけぞっているとき、もしくはのけぞった直後。
- 自分が振り向く瞬間（これは表の1フレーム投げの場合のみ）

最後の「自分が振り向く瞬間」は自分の状態によって投げが成立しない珍しい例だが、ジャンプで相手の背後に着地した瞬間、前転や特殊な移動技で相手の背後に回り込んで動けるようになった瞬間、避けで相手の突進技などをかわしたあとに振り向く瞬間、といった振り向きが起きる状況では注意が必要だ。このゲームではボタン押しっぱなしによる最速タイミングでの投げ発動が可能なので、実戦でもこの現象は割とよく起きる。ワンテンポおいてボタンを押すといいだろう。

投げに対しては、小ジャンプで投げスカリポーズを出させて、そこに連続技を入れていきたい。投げを見てから跳ぶことはできないので、投げ側が対空技を出してきたときは当然くらう

実戦での使い方

投げと対空技はセットで

投げは地上でのほとんどの行動に対して有効だがジャンプに弱い。このゲームのジャンプは強いので、この弱点は致命的といえる。投げばかり狙う相手にはジャンプで対抗すれば問題ないわけだ。だから投げを狙う側は投げの裏の選択として、対空が必要になる。投げを警戒して小ジャンプした相手を落とせなければ、投げは活きてこない。勝てたとしても対戦の内容は荒くなる。投げor対空という2択的なかたちで投げを使えば自然に他の対戦の要素も混ざってくるので、戦法的に広がりがでてきてより対戦を楽しむことができるはずだ。

投げを使った戦法例

最後に投げを使った基本的な戦法を挙げておく。

●ダッシュ投げ、ステップ投げ

ダッシュや一足飛びで間合いを詰めて投げる形。ダッシュ中はレバーをほかに入れても一定距離進むので、ダッシュ中にコマンドを入れて投げ間合いに入ったらボタンを押せばよい。

アドヴァンストの場合、投げコマンドを遅めに入力してレバーを前に戻せばボタンの受付時間ぎりぎりまでダッシュ距離を伸ばせる。➡⬊⬇⬋⬅を2回入力する超必殺技のコマンド投げならば、➡⬊⬇⬋⬅と入力してからダッシュして、ダッシュ中に2回目の➡⬊⬇⬋⬅を入力しよう。エキストラの一足飛びはボタンを押しても一定距離進むので、コマンド入力後ボタンを押しっぱなししておけばよい。ただしほかの必殺技の暴発に注意。

●前転投げ、避け投げ

前転は積極的に使うと危険だが、相手の技に対してうまく使えば効果的だ。ここからの投げはお約束だが振り向きの問題がからむので、注意が必要だ。避けに対して裏に回られたときも同様だ。

●すかし投げ

空ジャンプから投げにいく形。対空をガードに頼っている相手に有効。ジャンプ攻撃を振ると、相手がガードポーズを取り、投げがスカるので注意。

●ガード投げ、くらい投げ

相手の攻撃をガードしたりくらったりしたときに投げを入力して、攻撃がとぎれた瞬間に投げで割り込む形。「跳び込み攻撃ガード後投げ」はメジャーな戦法だが、相手がノーマルジャンプや大ジャンプを使っているときは連続ガードになりやすいので、ほとんど効果がない。また、着地の瞬間は投げることができないので気をつけよう。

●当て投げ

弱攻撃などをガードorヒットさせたあとワンテンポおいて投げにいく。ガードがちな相手に有効。

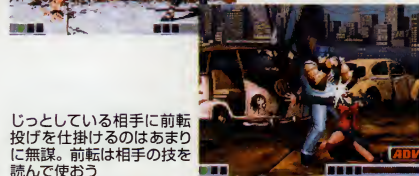
●起きあがり投げ、起き攻め投げ

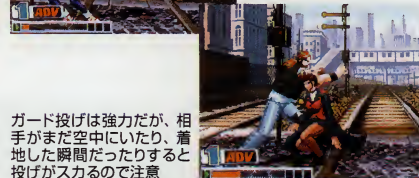
起きあがり時に近くにいる相手を投げにいく形。誘われているケースが多いので、対空技を用意して相手の垂直ジャンプに備えておいたほうがよい。

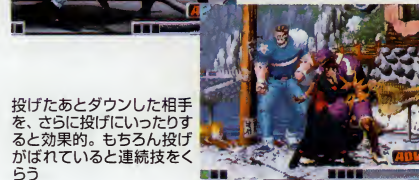
起きあがった相手を投げにいく起き攻め投げは、時間をおく必要はあるが有効だ。

単純に投げばかりを狙っていくと、勝率が下がるうえに、対戦の内容が荒くなってくる

強力な対空技を持っていれば、投げとの2択が成立する。打撃を重ねておくのもいい

超必殺技のダッシュ投げはコマンドを2回に分けるのがコツだ。2回とも入力してから走れないこともないが

じっとしている相手に前転投げを仕掛けるのはあまりに無謀。前転は相手の技を読んで使おう

対空としてのガードは鉄壁に近い。読みが当たった時だけ対空技を使い、すかし投げに対してはずるいと言っておけばOK（笑）

ガード投げは強力だが、相手がまだ空中にいたり、着地した瞬間だったりすると投げがスカるので注意

当て投げは基本的にダッシュと併用することになる。もはや高度なテクニックだ

投げたあとダウンした相手を、さらに投げにいったりすると効果的。もちろん投げがばれていると連続技をくらう

対戦状況別セオリー攻略

緊急回避／攻撃避け

回避手段として使う？それとも移動・牽制手段として？

なにげなく使っているようで、いまだに効率のいい場面を見つけられない人も、意外にいるはず。参考にしてみよう。

担当：P・鈴木

アドヴァンスト用の「前転・後転」

前転はいつ使うといいか

ありがちな誤用例が「攻めている最中で、相手が技を出す（割り込む）可能性が低い連係に混ぜて前転する」というもの。前転にはスキがあるので、いくら移動性能があっても、これでは「反応して投げるなり反撃するなりして下さい」と言っているようなものである。

打撃技に限らず、移動手段においても「相手との硬直時間差」は着眼すべきポイントで、これは相手に近づけば近づくほど重要になってくる。やはり前転は、「相手が技を出してきやすいポイント」で使うのがいい。たとえば、反撃は受けにくいがスキのある攻撃を出したあとや、逆に相手が連係として大技（強攻撃や特殊技、必殺技）を使ってきたときに合わせて前転する、などが考えられる。「前転に反応されて受けるダメージ」を上回るプレッシャーをあたえられるような用法を研究してみるといい。その点、コマンド投げを持つキャラは、深く考えなくていいので楽だ。前転後に先行入力でコマンド投げを狙えばいいのだから。

後転は強力、だが地味

後転は相手から離れていくように移動するので、相手との硬直時間差についてはある程度無視してしまっても構わない。後転のスキに反撃されてしまうケースは、まずないからだ。

そんな後転にも、使わないほうがいい場面はある。それは「相手のジャンプに対し、遅れたタイミングで後転する」というもの。ちょっとでも相手が深いジャンプ攻撃（上方向からの攻撃）を狙ってきたときは、後転をしても相手との距離が離れず（結果的に斜め上方向から近づかれている）、そのまま反撃兼連続技を決められてしまうことになる。

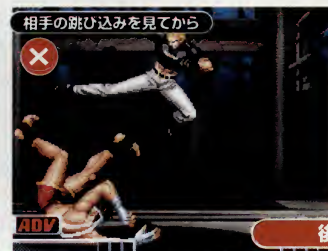
なんらかのタイミングに合わせて後転する場合も、たとえばスキが大きい技を出したあとや、前転したくはないが回避はしたい時など、「相手に攻撃されることを予想したとき（つまり、攻撃されてからではやや遅い）」のほうが安全だ。

また、タイミングうんぬんではない後転ポイントでは、「苦手な間合い回避」がある。地上技が相手に届かず、空中戦も得意でない間合いになったときに、「相手のみが自分に攻撃してくる」ことを避けるために後転する。バックジャンプと違う点は、空中戦にならないことだ。安全性は高いが、展開は後手、後手へとなりやすいのが難。

後転は相手本位でなく、自分本位で使っていく、と考えるといいだろう。

前転・後転のイケてる・イケてない（死語）使用例

なんでそんなところで前転しますの。相手びっくりしてるじゃないですか

相手が技を出すのに合わせて使えれば合格。保険として相手の逆側に回ることも考えよう

跳び込みを見てから後転したんじゃ遅いんですよ

スキのある技を出したけど前転する気もないなら、ローリスクローリターンの後転を使え

エキストラ用の「攻撃避け・カウンター攻撃」

あつかいが難しい攻撃避け

前・後転と違って終了時にスキのない攻撃避け（以下、避け）。ただし、移動能力がゼロなので、スピーディーな本作ではあつかいが難しい面が多い。

まず、接近戦で避ける場合は、やはり相手が大技を仕掛けるタイミングに合わせて使いたい。投げ技はずしがないエキストラなので、「避け状態を投げられ、起き上がりを攻められる」ことのないように。

もっとも有効なのは中間距離で避けを出し、相手の様子を見る、というもの。コマンド投げや出の早い技、あるいは判定の強い技の準備をしておくといい。相手のペースを乱すことを狙いとしよう。

カウンター攻撃だが、ほとんどのキャラは出が遅いので（早いと困るもんね）、あまり使う機会はない。無敵時間を捨ててまで狙うキャラは少ない。ただ、避け終了後に攻撃するよりも、最速のカウンター攻撃を出したときのほうが、先に攻撃する。

避けそのものがダメなのか？

そんなことをしても投げられて終～了～

中間距離で避けて様子を見るとか、大技のスキを狙うとか。コマンド投げを狙え

対戦状況別セオリー攻略

チームバトル

『KOF』だからこう考えたほうがおもしろい、チームバトルだからキャラ同士の連携が必要。頭を使って監督になろう。

Versus Human Theory "TEAMBATTLE"

レベルアップできるかもしれない読み物・その1

担当：P・鈴木

チームバトルにおけるパワーゲージについての戦略

攻守の切り札・パワーゲージ

エキストラでもアドヴァンストでも、パワーゲージは試合において重要なウエイトを占める存在である。

たとえば、ラッシュにあって苦しいときにはガードキャンセルで状況を打開できるし、また、連続技を決める機会があったときでも、超必殺技を組み込めるか否かでダメージに大きな差が出てくる。単純にMAX発動をして、攻撃力を上げるだけでも、充分に強力といえるだろう。

あればあるだけありがたいパワーゲージだが、有限のものなので、乱用すると「使いたいときに使えない」ということにもなりかねない。ここでは、パワーゲージをいかに効率よく運用していくかを考えていきたい。

ゲージの使い道、モードによる機会の多さについて

ディフェンス	・ガードキャンセルA+B ・ガードキャンセルC+D
オフェンス	・パワーMAX（発動）による攻撃力の増加
エキストラ	・ゲージを使う機会は少なめ ・守りつつためる
アドヴァンスト	・ゲージを使う機会は多め ・攻めつつためる

エキストラ選択時の注意点

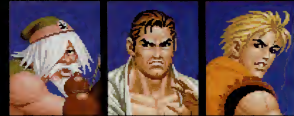
エキストラの場合は、キャラの順によって「あとに出てくるキャラほど、パワーためが短くて済む」ことが留意点になる。1人目の場合は、パワーMAXになるように自分から努めなければ、まずたまりきらないのに対し、3人目ならば、ちょっとした空き時間に少しづつためていくことで、2サイクル程度まではゲージを運用できる。

かなり大きな差であるが、ここで単純に「ならばゲージ依存率の高いキャラを3人目にすればいい」と思うのは早計。確かに一要素ではあるが、他の要素も考慮したほうがよさそうだ。

たとえば「パワーためをする時間の余裕があるならば、3人目でなくてもいいのでは？」という考えもあるだろう。「パワーゲージの長さ以上にキャラの順番が肝心なこともある」というのもありえる。

前者の考えからキャラ順を考えたときには、ゲージ依存率だけでなく、試合中に待つことが可能なのか、という点までおよんで考えたほうがいい。待てるキャラならばゲージをためる機会も多いはずだからだ。ほかにも、相手をダウンさせる機会が多いか、なども考慮したほうがいい。

後者の考えは次ページであつかっていこう。相手キャラとの相性、チームバトルという長期的戦略にまで踏み込んで順番を決めるのも必要だ。

パワー溜めの機会まで考えたキャラ順を

ゲージ依存	高	高	低
溜め能力（待てるか）	高	低	高
キャラ順	2	3	1

リョウ→タクマ→チンの順にしてしまいがちだが、タクマよりもチンのほうがゲージをためやすいので、チンが先に並んでいても「能力を平均的にする」点では問題ない（効率がいい）のである。

アドヴァンスト選択時の注意点

まず先に、アドヴァンストには「機嫌システム」があり、そのときどきによって戦略を変える必要がある。これをことわったうえで解説していこう。

アドヴァンストは、自分から技を出していったほうがパワーゲージをためやすい性質を持つ。攻めのリスクはあっても、果敢に動いたほうが後々有利になるわけだ。ただ、キャラによるためスピードの差も存在し、一概にエキストラよりもパワーゲージを使う機会が多いと言えない部分もある。

また、パワーゲージを次のキャラに回すことができるのも特徴。よって、アドヴァンストの場合は「自キャラvs他キャラ」の短期的戦略と、「自チームvs他チーム」の長期的戦略の両方を視野に入れつつパワーゲージを運用する必要がある。

決断力をみがけ！（解答例は次のページに）

その1

3人目対2人目で、やや負けている状況。パワーゲージは1つしかない。さてここで、相手のジャンプ攻撃をガードしてしまった。ここからのラッシュで、ひょっとしたら負けてしまう可能性もある。このとき君の決断は？
①安全を重視したガードキャンセル
②ゲージを使わずに対処する

その2

2人目対3人目で、勝ちムードただよう状況。パワーゲージは1つしかない。さてここで、相手のジャンプ攻撃をガードしてしまった。ここからのラッシュで、2人目が負ける可能性もある。このとき君の決断は？
①安全を重視したガードキャンセル
②ゲージを使わずに対処する

その3

3人目対3人目で、たがいに体力はMAXに近く、右にある例文と同じ状況になった。このとき、君の決断は？（ちなみに、連続技は葵花or八稚女で、対空は鬼焼きor八稚女とする）
①ダメージ重視で八稚女を出す
②葵花にして、対空に八稚女を回す

短期的戦略によるゲージ配分

たとえば、パワーゲージを3つ以上ストックしたとして、激しいラッシュを持つ相手キャラに攻め込まれたとしよう。このような場合、ガードキャンセルを積極的におこなったほうが安全性は高く、効率面でも問題ないといえる。なぜなら、パワーゲージを同時に使うのは「MAX発動+超必殺技」の2個までだからだ。これ以上は必要ない、ならば安全をゲージ1個で買うのは妥当だろう。

では、あまり激しいラッシュを持たない相手に攻め込まれ、パワーゲージを1つしか持っていなかったときは？考えてみよう。

次の例を挙げてみる。「超必殺技を対空にできて、その他の対空技がイマイチのキャラ」を使っていたときに、連続技を決めるチャンスがあったとしよう。パワーゲージが1つしかない場合、連続技に超必殺技を組み込むべきなのだろうか？

その状況により、ダメージを優先するのか、あるいはディフェンス面を強化するのかを選ぶことも戦略であり、楽しさのひとつであるといえる。

チームバトルを考えたキャラの順番について

キャラ順はどのように決めるか

『KOF』はチームバトルである。しかも勝ち抜き方式なので、1キャラだけの力では到底3人相手にはかなわないだろう。逆に3人の力を合わせれば、それ以上の戦力を発揮できるはずだ。

となると、キャラの順番も1つの大きな戦略になる。誰が何の役割で、いつ出番になるのか、というプランを立ててみよう。ここでは、「パワーゲージ配分（アドヴァンスト）」と「キャラタイプによる役割配分」の2つの内容について考えていくことにする。参考にしてもらえれば幸いだ。

長期的戦略によるゲージ配分

先ほど取りあげたのは1対1の考えかたであったが、もう少し大きく考えてみることも必要だ。

たとえば、左ページで説明した「ゲージが3個以上あったらガードキャンセルすべき」の内容も、チームバトルという点から考えれば、違った選択をしたほうが賢明かもしれない。次に登場するキャラのゲージ依存率が高く、3個以上持っていないと本領発揮できない場合などがそうだろう。

チームバトルにおいて、パワーゲージ配分を考えるときに指標となるのは「パワーゲージ需要・供給のつり合い」だ。

需要は「パワーゲージを必要とすることが多いかどうか」で、「対空技が使いにくくガードキャンセルに頼りがちなキャラ」、「超必殺技を組み込んだ連続技を決めやすいキャラ」、「超必殺技での反撃・カウンターが得意なキャラ」などは需要が高いキャラといえる。

供給は「パワーゲージをためるのが早く、量産できるかどうか」で、「攻める能力に長けているキャラ」、「多段ヒット技を持つキャラ」、「C＋Dを使いやすい、あるいは必殺技を使いやすいキャラ」などが、供給能力の高いキャラといえるだろう。

まず、1人ずつ、需要・供給の量をチェックしてみよう。たとえばディフェンス能力だけが高いキャラは供給能力が低いだろうし、つねに攻め続けて、超必殺技を狙えるキャラはどちらも高い。

こうしたチェックが終わったら、「各能力が高いキャラで、能力が低いキャラをフォローする」ようなキャラ順を作ってみる。簡単なところでは、「需要＜供給」から「需要＞供給」の順に並べる形があるだろう。さらに深く考えれば「ガードキャンセルされにくい序盤戦では、攻めやすい分、供給能力が上がるから……」や「超必殺技が使えれば使えたで強いけれども、超必殺技を使わないと戦力が半減するキャラが控えているから…」という点まで含めたキャラ順も作れるはずだ。

ただ、ここまで考えても「機嫌システム」によってキャラ順を確定させることを阻まれてしまうわけだが、毎日オーダーを組み換える楽しさがある、と割り切って「ID格闘」を楽しんでみよう。

パワーゲージ配分を考えたキャラ順作り例

	「俺いらんし」	「あってもいい」	「くれくれ」
需要	低い	高め	高い
供給	低め	高い	高め
機嫌	怒	普通	笑

プレイヤーの希望：「ケンスウが3人目では不安だ」

戦略（機嫌を考えない場合）	戦略（機嫌まで考えた場合）	メリット	デメリット
1.キム：飛翔脚や連続技を決めつつ、ゲージをためる。	・キムの連続技が決まることを期待しつつ、タクマ→キム→ケンスウ？	・機嫌を効率よく活かしているのでパワーゲージ総数は多い。	・供給不足のタクマにゲージが届かず、不必要なケンスウにたまる。
2.ケンスウ：ゲージを使わないようにして、タクマにまわす。	・タクマはパワーゲージがないとただの天狗だと思うならばキム→タクマ→ケンスウ？	・タクマにゲージがいきやすく、ケンスウにもゲージが届く。	・プレイヤーの希望がかなわない。
3.タクマ：本能のおもむくまま、ゲージを使いつつ、底がつかないように自身もためる。	・ケンスウを3人目にするのが不安だから、ケンスウ→キム→タクマ？	・タクマにゲージがいきやすく、ケンスウが3人目ではない。	・機嫌の悪い部分ばかりが露出し、ゲージ総数が少ない

キャラタイプによる順番で考える

今度は、キャラの性格による順番を考えていこう。まず、単純に攻め・守りの能力が高いかどうかを1キャラずつ調べてみよう。おそらく、「攻めも守りも自在のキャラ・守りのみ強いキャラ・攻めのみ強いキャラ・どちらもへっぽこぷぅなキャラ」の3タイプに分けられるはず。

ここでは「待てる（≒守れる）キャラは強い」という視点から考えてみよう。守れるキャラは安定して1人倒せると考えたとき、まず思いつくのは3人目に置くことである。こうすれば、3人目同士の闘いなら勝ちは堅い。しかし、ここに落とし穴がある。もし相手よりも先に3人目の出番がきてしまったら、ほぼ確実に「自分から攻める機会」を作らなくてはならない。つまり、守りのみ強いキャラを3人目に置くときは、先の2人が戦力にならないと立ち往生してしまう、というわけだ。

また、攻めのみ強いキャラを先頭に持ってくるアイディアも多い。これも間違いではないが、もう少しひねって考えれば、「もし3人目に攻めが強いキャラを持ってくれば、劣勢の場面でも逆転できるかもしれない」ともとれる（ただし、優勢の場面で逆転されるリスクも含むわけだ）。

こう考えていくと、キャラタイプによる順番も何通りかのパターンを作れる。たとえば「攻め→自在→守り」の順にこだわっていた人も、「守り→攻め→自在」にすればさらに勝率が上がるかもしれない。相手の裏をかけるような哲学を持てば、戦略勝ちもできるようになるはずだ。

パワーゲージ配分を考えたキャラ順作り例

●うまくいけば何人でも倒せるが、確実性に欠けるのが難。
●パワーゲージがたまりやすいので、負けてもあとにつなぎやすい。

●相手の様子を見ながら試合運びができるので、応用を効かせた展開が期待できる。
●あつかえるようになるまでが大変。

FW	ハイリスクハイリターン型	攻めが強い	どちらも強い（自在）	テクニカルだが万能型	MF
ベンチ	体力回復カプセル	へっぽこぷぅ	守りが強い	使い捨てだが堅実型	DF

●1人目……まぁ気楽にやります。
●2人目……ぼちぼちがんばります。
●3人目……あじゃぱぁ。
※タイプの分類には存在しません

●自分より体力が少ない相手には勝ちやすいが、自分より体力の多い相手には不安が残る。
●パワーゲージ放出タイプ（需要過多）
●3人ともこのタイプなら、実は強力

決断力をみがけ！～解答例～

●その1：①……5人　②……4人　（ライター解答）
①「クリス相手なら即死もあるから」「京なら再度ゲージをためられる」「京の1回の連続技でクリスを倒せない」②「残り時間がなく、一発逆転狙いしかない」「反撃無式重視」
●その2：①……7人　②……2人　①「バイスの反撃の芽をつむ」「キングにゲージはいらない」「3人目の体力は奪えるときに奪う」②「3人目にゲージをまわす」「このキングはガードキャンセルしても負ける」「まぁ……ない」
●その3：①……4人　②……5人　①「確定しているときには使うべき」「起き攻め重視」「鬼焼きで問題ない」②「葵花でも減りは大きいし」「マリーは空中から攻めてくる」「対空だけでなく、予備に1つは欲しい」「体力差が問題」

対戦状況別セオリー攻略

闘いの組み立て

レベルアップできるかもしれない読み物・その2

ここにある内容はあくまでも筆者の考え方に過ぎない。自分なりの哲学を追求するための踏み台にしてみよう。

Versus Human Theory "TEAM BATTLE"

担当：P・鈴木

「間合い」の考え方について

つねに変化する相手との距離

『KOF』には、実に多くの移動手段がある。それはダッシュであり、4種類にものぼるジャンプであり、前・後転などである。これほどまでに多いわけだが、これによって、どのような展開が起きやすいのかを考えてみたい。

まず、他の格闘作品においてかなりのウエイトを占めている「間合い計り合戦」が、『KOF』ではそれほど重要になっていないことが挙げられる。無論、これは他の作品と同じ視野から見た話だ。

たとえば、間合い計り合戦をおこなうときには一つの目安として「この間合いならば、相手の行動にほぼすべて対処できる」、「この間合いからは多彩な攻めが展開できる」等がある。当然のことながら、この「間合い」は「その状況で可能な選択肢」が少なければ少ないほど確かなものになるわけだ。

その点、『KOF』は選択が多い。たとえば後転を使って比較的安全に間合いを離せるし、中ジャンプを出すことで一瞬のうちに相手の目前へ迫ることができる。つまり、「この間合いなら自分が有利」という相手との距離はあれど、つねにその距離をキープすることは不可能に近いわけだ。この点に気づかないと、いつまでたっても「攻めによるダメージ」をあたえることができないことと思う。

しかし、このことが『KOF』に間合い計り合戦は無用、という結論をしめしているわけではない。『KOF』においての「間合い」は、ミクロではなくマクロの感覚を持つ必要があるということだ。

「木を見る前に森を見るべし」

……ミクロで考えれば相当数必要な知識も、自キャラの技性能という点まで戻って考えれば、覚えることは少なくて済む。まずはそこからはじめよう。

テリトリーを確保せよ

自分がジャンプしても後転される、前ダッシュしても垂直ジャンプされる、突進技をガード後に反撃に出ようとしても後転される……このような誘いの行動は、慣れないうちは面食らってしまうことだろう。なりふり構わず攻めても、ある程度有効な『KOF』であるが、上級者相手には自分のペースで闘うこともままならないはず。上級者特有の機動力の高さは、頭の中で考えていることが一般の人とは違うところからきているようである。

技術よりも知識が先行している人は、とかく「大ジャンプには○○を出して、対中ジャンプにガードキャンセルして、対ダッシュには△△を、あ、でも前転対策に□□が必要……」となりがち。これはこれで素晴らしい知識量だといえるが、技術が追いつかずに負けが込んでしまうようでは、残念ながら意味がない。このような細かい対応術（ミクロ思考）は、応用戦術として後回しにし、勝率が上がってから覚えはじめても遅くはないのである。

まずは大まかなところから考えていけばいい。数多い移動手段も、マクロ視点から見れば空中からの接近と地上からの接近の2つしかないわけで、これら2つの状況に対応できる手段からきっちり整理していけばいい（つまりこの2大要素を対戦セオリー内で大々的にあつかっているのは、そういう理由からなのである。キャラ別対戦を読まなくても、ある程度までゲームをプレイできるようになっていることを、気づいてもらえただろうか？）。

話を戻そう。マクロ的思考ができるようになったら、次に覚えることは「防衛ライン」である。「その間合いより近くなったら、空中による接近・地上による接近を妨害できる技を持っている」、その間合いを防衛ラインと呼ぶことにしよう。つまりは自分のテリトリーである。これは牽制技であり、対空技ということだ。

防衛ラインが分かってしまえば、あとは弱い間合いを移動手段で埋めていくだけ。防衛ラインの外からの攻撃に対して、垂直ジャンプなり後転なりを使って、間合いを変化させるのである。上級者の高い機動力の正体は、苦手間合いの回避、ごまかし手段であったわけだ。

具体例を挙げてみよう。バイスの場合、遠距離立ちCが対地上、屈みCが対空中の防衛ラインになる（コマンド投げも持つ）。この場合、若干斜め上の間合いが弱いことになる。そこで、その角度からの相手の侵入を、移動手段で補ってやるわけだ。バイスは空中戦が得意ではないので、後転が増えることになる。後転のあとも間合いを確認して、防衛ライン内に相手が入りそうかを判断する。

たとえばジャンプ攻撃が強いキャラは、空中戦の機会が増えるし、あまりに防御ラインがせまいキャラは自分から前に出る選択が増えるだろう。

この防衛ラインが見えるようになったとき、はじめて『KOF』流の「間合い計り合戦」の全貌が見えてくるはずだ。つまり、「相手との距離がこれだけあるから中ジャンプで攻めよう」の発想よりも先に、「この間合いになったらこの技、この移動手段を使おう」という発想があるわけだ。自分から有利な間合いを作るのは難しいのだから、ある意味当然の話ではある。上級者同士の試合で接近戦となる時間が短いのは、そういう理由からであろう。いわゆる「かみ合わない試合」である。

「小技を中間間合いで連打して、相手の大技に合わせる」発想や、「この間合いで跳ばれたらくぐってから攻撃」という発想は、一部例外はあるものの『KOF』のセオリーとは異なっていることを認識しておこう。前者なら直接強攻撃を当てるなり、移動技を出すなりすればいいし、後者なら小・中ジャンプに攻撃できる牽制技を出せばいい。相手キャラの状態に合わせるよりも、自分の技の性能を活かすことを考えるべきだろう。

テリトリー（防衛ライン）をつねに見すえた展開の把握を

①たとえばジャンプ攻撃を出すのと同じタイミングで後転されたら……、②その後の展開がどうなるのか予想を立てて……、③相手の弱点につけこんで（テリトリー外から攻撃して）やろう。さらに後転する相手には①から同じことを繰り返すのだ

「攻め」「守り」の考え方について

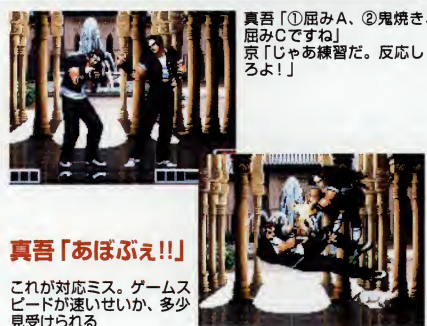
いかにダメージをあたえるか

まずは『KOF』のダメージソースとして、どの要素が強く働いているかを考えていこう。

大きく分類して、一般の格闘作品のダメージを三つに分けるとしよう。①反撃（いわゆる返し技。ディフェンス）、②迎撃（対空や割り込み等。ディフェンス寄り）、③ガード崩し・ガードミス（いわゆる仕掛け技。ガード限定、ガード不能等。オフェンス）。これに加えて対応ミス（割り込み失敗・回避失敗等）も要素に入れておこう。

①、②の要素が強ければ守り重視ゲーム、③の要素が強ければ、攻め重視ゲームになる。また、選択肢が多いゲームほど対応ミス（読み負ける、という要素も含む）が起こりやすい。

では『KOF』について見てみよう。この作品は、不自然な①の強さもなく、②も慣れないうちは強いと感じない。③もコマンド投げを除けば仕掛け技でも強力なものはない。つまり、バランスが取れているのである。どれか一つの要素に絞った戦略を立てても、いまいち勝率は上がらないのである。しいていえば、前述した「間合い」を考えたディフェンスを重視し、技術・反応次第で可能性が開ける②に重きを置けば、効率は良くなるだろう。

しかし、『KOF』はどちらかというと①～③の要素以上に「対応ミス」によるダメージのやりとりが多い（もっとも、遊び慣れた人の場合は、やはり①～③のほうが重要なのだが）。そこで、ともすればおちいりやすい「勝てない」思考法に、チェックを入れてみたいと思う。

真吾「①屈みA、②鬼焼き、屈みCですね」
京「じゃあ練習だ。反応しろよ！」

真吾「あぼぶぇ!!」

これが対応ミス。ゲームスピードが速いせいか、多少見受けられる

攻め手がない!?なら守ればいい?

先に間合いの話で挙げた通り。移動手段が多いのだから、相手をつかまえることが難しいことなど目に見えている。無理に攻めるよりも、自分のテリトリーを守りながら牽制をしているほうが無難なのだ。攻めを狙うときは、守りに余裕ができてからか、攻めざるを得ない場合（おもに体力負けしているとき）に限ったほうが、安心できる。

ただ、対応ミスによる守り失敗（対空の失敗等）という状況も往々にして起こるので、危険と背中合わせの面も持ち合わせている。『KOF』の場合は特に、「攻撃は防御を兼ねる」考えかたも可能なので、「力の限り攻め続ける派」と「体力がなくなるまでは守り抜く派」に分かれやすい。とても興味深い話である。私の推測では、この二派は「対応ミスの要素が『KOF』において多いか少ないか」で分かれるのではないかと思う。

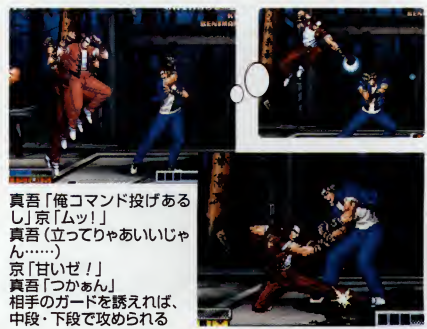
キャラにもよるプレイスタイル。プレイヤーの好みによってもタイプが違うので、タクマだから攻めろ、舞だから待て、という強制力はない

仕掛け技がない!?いやある?

コマンド投げがかなり強力な仕掛け技であるということは、分かってもらえたと思う。では、コマンド投げを持っていないキャラは仕掛け技がないのか、というとそんなことはない。現に、攻め続ける派の人は、コマンド投げを持たないキャラを使ってもダメージを奪っている。一体どの場面で仕掛け技を出しているのか？ あるいは相手の対応ミスだけでダメージを奪っているのだろうか？

答えは「ジャンプ攻撃を出さずに下段を出す」である。スピードの速いジャンプを出され、対空の準備もできていなかったときは、ガードしたくなるもの（本当はガードキャンセルや後転のほうがいいのだが）。すかさずガード限定技であるジャンプ攻撃（中段）か、着地後に足払い（下段）かでガードをゆさぶり、そのままヒット確認を兼ねた連係を組んでいく。このように自分から攻めを作っていくのである。仕掛け技を使えば、それだけ相手の対応ミスも増えることになる。

連続技によるプレッシャーをあたえられれば、投げキャラ同様の攻め能力を得られるはずだ。

真吾「俺コマンド投げあるし」京「ムッ！」
真吾（立ってりゃあいいじゃん……）
京「甘いぜ！」
真吾「つかぁん」
相手のガードを誘えれば、中段・下段で攻められる

仕掛けるタイミングがない!?いやある?

とはいえ、上記の「連係」と前ページの「間合い」では、やや矛盾した内容になることも確か。相手につかまらないように動くのが基本なので、連係を組み立てられるほど接近することはできないはず。そこは機転をきかせよう。場面を限定して、攻めのきっかけを作るのである。キャラ別によるところは大きいが、大まかな傾向を見てみよう。

●相手をダウンさせたあと……ダウン回避されることも考えた起き攻めを狙っていく。

●対空技をヒットさせたあと……おもに通常技対空を決めたあと。スキが小さければなお良し。

●相手を端に追い詰めたとき……間合いのプレッシャーをあたえ続ければ、相手を端に追い込む機会も増える。移動手段を制限させられるので、仕掛けやすく（攻めやすく）なる。

●なんとなく……対応ミスを期待した行動。相手の防衛ライン外から攻撃できれば効果は高い。もちろん、なんとなくは冗談。「ジャンプ」「対空」の項を見るといい（っつーか全部）。

ラッシュを抜けられない!?否?

コマンド投げを持つ相手に苦戦するのは分かるが、打撃技主体の相手にラッシュで押されてしまうのは問題アリ。『KOF』では、ガードしてしまうと不利な状況になる技はかなり少ない。

ジャンプ攻撃連発で押されても、C+D を混ぜられない限り必ず対空技を出せるすき間が存在するし、ダッシュ攻撃からしつこく攻められても、ダメージを受ける要素はない。不必要な行動は避け、あくまで間合いを守っていればいいのだ。

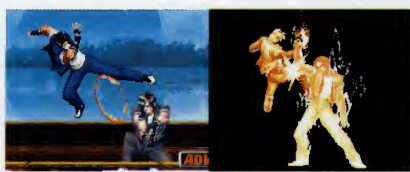
どうしても恐いときは、ガードキャンセルを狙えば問題ない。「KOFは守りきれるゲーム」ということを覚えておこう。また、逆の意味でも、コマンド投げを持つキャラは１人以上メンバーに欲しいところだ。

「真吾キーック！」「真吾キーック！」「真吾キーック！」

「うるさい!!」

「なぜ、オレばっかり……」

どんな連係でも脱出法はある。唯一、投げには要注意だ

Versus Human Theory

「対戦セオリー」という考え方について

『KOF'98』も、ついにシリーズ5作目となる。誤解を覚悟であえて言わせてもらえば、4ボタンの2D対戦格闘ゲームということで、つねに「粗い」「大ざっぱ」という評価を受けてきたようにも思う。確かに、他社のゲームでもっと滑らかに動くものはあるし、マニアックなゲームシステムを導入しつつも息の長い調整に成功した例も多い。

ただ、『KOF'98』がそういったゲームと同じように人気を維持している理由として、単にキャラクター人気だけを引き合いに出すのは、あまりに短絡的だろう。『KOF'98』の真に偉大なところは、そういった人気キャラクターがイメージを損なうことなく、じつに「らしく」ゲーム内で動かせることにあるのではないだろうか。いや、個人的には、ゲームシステムとキャラクター固有技の設定との兼ね合いで、逆にそれらが生み出す動きがキャラクター性を育てているような気さえする。

このシリーズは、一度『KOF'96』でリニューアルし、当時は「みんなジャンプばかりで個性がない」とも言われた。しかし、そこからシリーズが進んでゲーム性が浸透するにつれて、「ジャンプ＆ダッシュ」という概念を基盤に見据えたうえでのキャラ特性も、おぼろげながらに見えてきたような気がする（なにを今さら、という熱烈なファンの方には申し訳ないが……）。

今回のムックでは、ほかのゲームではキャラ別攻略と判断されるべき内容でも、『KOF'98』においては全キャラに共通する概念も含まれているとの判断から、こういった「セオリー攻略」という構成に踏み切った。シリーズの持つ最大のコンセプト、「人気キャラクターの祭典」を余すところなく堪能するためには、やはりいろんなキャラを使えるようになりたい。この「セオリー攻略」には、特定のキャラクターだけではなく、『KOF'98』というゲームそのものを楽しんでもらいたい、という願いが込められているのです。

文責：はまー

裏キャラクター技表

ボディにする？　それとも『くらえぇ』がいい？

'95 草薙 京

使用方法

キャラクターセレクト画面で京にカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

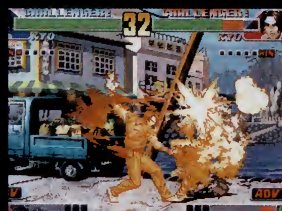
通　常　投　げ	
釧鉄	投げ間合いで　←or→＋C
一刹背負い投げ	投げ間合いで　←or→＋D
特　殊　技	
外式・轟斧　陽	→＋B
外式・奈落落とし	ジャンプ中　↓＋C
八拾八式	↘＋D
必　殺　技	
百八式・闇払い	↓↘→＋AorC
百弐式・鬼焼き	→↓↘＋AorC
百壱式・朧車	←↓↙＋BorD
七拾五式　改	↓↘→＋B・BorD・D
弐百拾弐式・琴月　陽	→↘↓↙←＋BorD
超　必　殺　技	
裏百八式・大蛇薙（おろちなぎ）	↓↙←↙↓↘→＋AorC

EXPLANATION

『KOF'98』での裏京サマは『KOF'95』がベース。飛び道具の百八式・闇払い（↓↘→＋AorC）は、炎の判定が小さく硬直も長いため、性能面では他キャラの飛び道具よりワンランク落ちる。しかし百弐式・鬼焼き（→↓↘＋AorC）と百壱式・朧車（←↓↙＋BorD）は強で出せば無敵時間が長いので、対空技としての信頼性が高い。

百八式・闇払い

百壱式・朧車

弐百拾弐式・琴月　陽

裏百八式・大蛇薙

ファイヤーキックがらみの連続技が強力！

テリー・ボガード（裏）

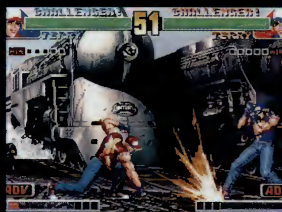
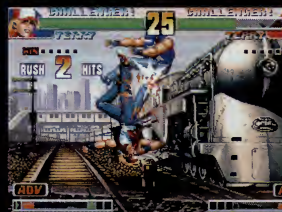
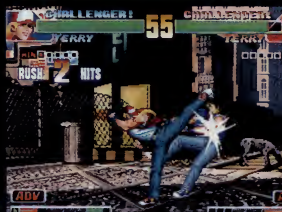
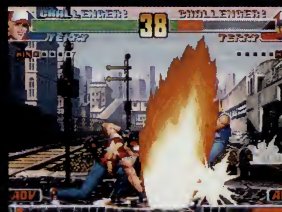
使用方法

キャラクターセレクト画面でテリーにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

通　常　投　げ	
グラスピングアッパー	投げ間合いで　←or→＋C
バスタースルー	投げ間合いで　←or→＋D
特　殊　技	
バックナックル	→＋A
ライジングアッパー	↘＋C
必　殺　技	
パワーウェイブ	↓↘→＋AorC
バーンナックル	↓↙←＋AorC
クラックシュート	↓↙←＋BorD
ライジングタックル	↓ため↑＋AorC
ファイヤーキック	←↙↓↘→＋BorD
超　必　殺　技	
パワーゲイザー	↓↙←↙→＋AorC

EXPLANATION

裏のテリーは、全体的に『リアルバウト餓狼伝説』シリーズ風にアレンジされているのが特徴。ファイヤーキックは、スライディングで突進後、当たったら蹴り上げる技で、この蹴り上げはライジングタックルでキャンセル可能。そのほかではパワーチャージとハイアングルゲイザーがなくなり、ライジングタックルがタメ技になっている。

パワーウェイブ

ライジングタックル

ファイヤーキック

パワーゲイザー

男打弾をからめた破壊力のある連続技を見よ!!

アンディ・ボガード(裏)

使 用 方 法

キャラクターセレクト画面でアンディにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

技名	コマンド
通　常　投　げ	
剛臨・改	投げ間合いで ←or→+C
抱え込み投げ	投げ間合いで ←or→+D
特　殊　技	
上顎	→+B
上げ面	↘+A
必　殺　技	
飛翔拳	↓↙←+AorC
昇龍弾	→↓↘+AorC
空破弾	←↙↓↘→+BorD
斬影拳	↙→+AorC
我弾幸	《斬影拳》ヒット中 ↓↘→+AorC
超　必　殺　技	
超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD
男打弾	↓↘→↓↘→+AorC(ボタン連打)

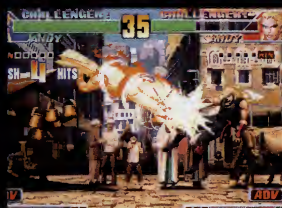
飛翔拳

昇龍弾

超裂破弾

男打弾

EXPLANATION

表アンディの豊富な必殺技の数々に比べ、撃壁背水掌や幻影不知火シリーズの削除、飛翔拳の飛び道具化や昇龍弾の無敵時間延長など、おもに守備面の強化が目立つ裏アンディ。攻撃力の高い男打弾の追加により、その傾向はより顕著だと言えるだろう。チームの大将に据えて一発を狙った攻めに特化させると、安定した性能を発揮する。

どこまでも飛ぶぜ、オレの竜巻はよぉ!!

ジョー・東(裏)

使 用 方 法

キャラクターセレクト画面で東にカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

技名	コマンド
通　常　投　げ	
ひざ地獄	投げ間合いで ←or→+C
レッグスルー	投げ間合いで ←or→+D
特　殊　技	
ローキック	→+B
スライディング	↘+B
必　殺　技	
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
爆裂拳	AorCボタン連打
爆裂フィニッシュ	《爆裂拳》動作中 ↓↘→+AorC
タイガーキック	→↓↘+BorD
スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
超　必　殺　技	
スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC

ハリケーンアッパー

爆裂拳

爆裂フィニッシュ

スクリューアッパー

EXPLANATION

裏東の最大の長所はハリケーンアッパー(←↙↓↘→+AorC)が画面端まで飛んでいくこと。また爆裂拳(AorC連打)もその場で攻撃する(レバーで前進はできる)ようになっている。しかし、奇襲技である黄金のカカト(↓↙←+BorD)と反撃技である爆裂ハリケーンタイガーカカト(↓↘→↘↓↙←+AorC)が使えないのがイタい。

やっぱり強い空中虎煌拳。空中砲台復活だ

リョウ・サカザキ（裏）

使用方法

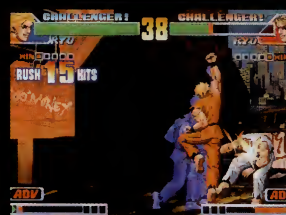
キャラクターセレクト画面でリョウにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

通常投げ	
谷落とし	投げ間合いで ←or→＋C
巴投げ	投げ間合いで ←or→＋D
特殊技	
氷柱割り	→＋A
必殺技	
虎煌拳	↓↘→＋AorC
空中虎煌拳	ジャンプ中 ↓↘→＋AorC
虎咆	→↓↘＋AorC
暫烈拳	→←→＋AorC
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorD
超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC

虎煌拳

空中虎煌拳

暫烈拳

龍虎乱舞

EXPLANATION

ノーマルリョウとは違い、虎煌拳が画面端まで飛んでいくようになっている。空中虎煌拳も復活していて使い勝手も良好だ。虎咆はノーマルリョウとはグラフィックが違い、弱・強ともに無敵時間があるのでかなり頼れる。暫烈拳は近距離強攻撃から連続技になるものの、イマイチ使いどころがない。とりあえず虎煌拳と虎咆で安定だろう。

空中龍虎乱舞復活ならず。龍撃拳で我慢!?

ロバート・ガルシア（裏）

使用方法

キャラクターセレクト画面でロバートにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

通常投げ	
龍跳脚	投げ間合いで ←or→＋C
首切り投げ	投げ間合いで ←or→＋D
特殊技	
龍翻蹴	→＋B
句龍降脚蹴り	→＋A
必殺技	
龍撃拳	↓↘→＋AorC
龍牙	→↓↘＋AorC
幻影脚	→←→＋BorD
飛燕疾風脚	→↘↓↙←＋BorD
飛燕龍神脚	ジャンプ中 ↓↙←＋BorD
超必殺技	
龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC

龍撃拳

幻影脚

飛燕疾風脚

覇王翔吼拳

EXPLANATION

龍撃拳が『KOF'95』のときのように画面端まで飛ぶ、完全な飛び道具となった。飛燕旋風脚も懐かしの飛燕疾風脚に変わり、横方向にすっ飛んでいく。ガードされると危険だ。幻影脚も復活したが、使い勝手はあまりよくない。極限流連舞脚がないのは痛いが、特殊技と龍虎乱舞は健在なので、それなりに闘えるはずだ。

砕破抜きのユリはやっぱり……、ね

ユリ・サカザキ（裏）

使 用 方 法

キャラクターセレクト画面でユリにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

技名	コマンド
通 常 投 げ	
鬼はりて	投げ間合いで ←or→＋C
さいれんと投げ	投げ間合いで ←or→＋D
燕落とし	お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外＋CorD
特 殊 技	
燕翼	→＋B
必 殺 技	
虎煌拳	↓↘→＋AorC
雷煌拳	↓↘→＋BorD
砕破	↓↙←＋AorC
百烈びんた	→↘↓↙←＋BorD
超 必 殺 技	
飛燕鳳凰脚	↓↘→↘↓↙←＋BorD
覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC
滅鬼斬空牙（芯！ちょうアッパー）	↓↘→↓↘→＋AorC

虎煌拳

砕破

百烈びんた

滅鬼斬空牙（芯！ちょうアッパー）

EXPLANATION

裏のユリは『KOF'95』仕様で、雷煌拳や虎煌拳が飛び道具になっており、砕破や百烈びんたを出せるようになっている。新技としては、芯！ちょうアッパーを使うことができる。魅力的な技が揃っており、ノーマル版に比べプレイヤーサービスが多い。ただしユリちょうアッパーがないので、対空能力は低くなっている。

龍炎舞のダウン効果がポイントになる

不知火 舞（裏）

使 用 方 法

キャラクターセレクト画面で舞にカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

技名	コマンド
通 常 投 げ	
不知火剛臨	投げ間合いで ←or→＋C
風車崩し	投げ間合いで ←or→＋D
夢桜	お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外＋CorD
特 殊 技	
紅鶴の舞	↘＋B
黒燕の舞	→＋B
大輪風車落とし	ジャンプ中 ↓＋A
必 殺 技	
花蝶扇	↓↘→＋AorC
龍炎舞	↓↙←＋AorC
必殺忍蜂	←↙↓↘→＋BorD
ムササビの舞	↓ため↑＋AorC（ボタン押しっぱなし） または ジャンプ中 ↓↙←＋AorC
小夜千鳥	↓↙←＋BorD
超 必 殺 技	
超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→＋BorD
花嵐	↓↘→↓↘→＋AorC

龍炎舞

ムササビの舞

小夜千鳥

花嵐

EXPLANATION

裏の舞は『リアルバウト餓狼伝説』仕様で小夜千鳥と花嵐が出せる。小夜千鳥は対空に使うことが可能。また、龍炎舞でキャンセルをかけられる。出かかりは強くないので、早めに出すといい。花嵐は連続技として使えるが、ダメージは超必殺忍蜂のほうが大きい。龍炎舞の発生が早くなり、ダウン効果がついている点にも注目したい。

雀落としを使いたいか?

ビリー・カーン(裏)

使用方法

キャラクターセレクト画面でビリーにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

通常投げ	
地獄落とし	投げ間合いで ←or→+C
一本釣り投げ	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
大回転蹴り	→+A
棒高跳び蹴り	→+B
必殺技	
三節棍中段打ち	←↙↓↘→+AorC
火炎三節棍中段打ち	〈三節棍中段打ち〉ヒット中 ↓↘→+AorC
旋風棍	Aボタン連打
集点連破棍	Cボタン連打
強襲飛翔棍	→↓↘+BorD
雀落とし	↓↙←+AorC
超必殺技	
超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+AorC
サラマンダーストリーム	↓↘→↓↘→+AorC

三節棍中段打ち

強襲飛翔棍

雀落とし

サラマンダーストリーム

EXPLANATION

裏ビリーになって使える技は雀落としとサラマンダーストリーム。かわりに旋円殺棍と追撃棍系がない。雀落としは先読みの対空技として使っていけるが、スキは大きいので気をつけること。強襲飛翔棍からの追い打ちに使うのもいい。サラマンダーストリームは強攻撃から連続技になるが、無敵時間が短く、はっきり言って使いにくい。

投げの使い分けが重要だ

乾いた大地の社

使用方法

キャラクターセレクト画面で社にカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

通常投げ	
БАКУ(ばく)	投げ間合いで ←or→+C
БЭКИ(べき)	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
САКУ(さく)	→+A
БУ(ぶ)	→+B
必殺技	
МУСЭБУ ДАЙЧИ(むせぶ だいち)	投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC
НИРАГУ ДАЙЧИ(にらぐ だいち)	投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC
ОДОРУ ДАЙЧИ(おどる だいち)	←↙↓↘→+BorD
КУЖИКУ ДАЙЧИ(くじく だいち)	↓↙←+AorC
超必殺技	
АРАБУРУ ДАЙЧИ(あらぶる だいち)	投げ間合いで ↓↘→↓↘→+BorD
ХОЭРУ ДАЙЧИ(ほえる だいち)	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ЖИГОКУ ГОКУРАКУ ОТОШИ(暗黒地獄極楽おとし)	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

МУСЭБУ ДАЙЧИ (むせぶ だいち)

НИРАГУ ДАЙЧИ (にらぐ だいち)

КУЖИКУ ДАЙЧИ (くじく だいち)

АРАБУРУ ДАЙЧИ (あらぶる だいち)

EXPLANATION

コマンド投げの「にらぐだいち」と「むせぶだいち」は、無敵があるが時間のかかる投げ・一瞬で相手をつかむ投げとなっている。「にらぐだいち」は地面に叩きつけるまでに追い打ち可能だが、これはダメージより起き攻め重視の場合。「むせぶだいち」はダメージが高いので連続技に使おう。「くじくだいち」は奇襲技だが大ダメージを狙える。

若干電気不足気味。省エネモードでいくわよ

荒れ狂う稲光のシェルミー

使 用 方 法

キャラクターセレクト画面でシェルミーにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

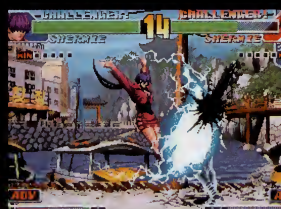
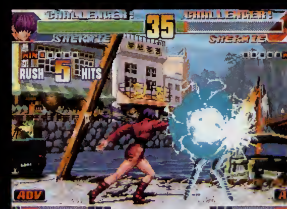
COMMAND LIST

通常投げ	
БАКУРАИ(ばくらい)	投げ間合いで ←or→+C
ЭНРАИ(えんらい)	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
КОУРАИ(こうらい)	→+B
必殺技	
ЯТАНАГИ НО МУЧИ(やたなぎのむち)	↓↙←+AorC
ШАЖИЦУ НО ОДОРИ(しゃじつのおどり)	↓↙←+BorD
МУГЭЦУ НО РАЙУН(むげつのらいうん)	←↙↓↘→+AorBorCorD
РАИЖИН НО ЦУЭ(らいじんのつえ)	ジャンプ中 ↓↘→+BorD
超必殺技	
ШУКУМЭЙ、ГЭНЭЙ、СИНСИ(しゅくめい・げんえい・しんし)	↓↘→↓↘→+BorD
АНКОКУ РАИКОКЭН(暗黒雷光拳)	↓↘→↓↘→+AorC

EXPLANATION

「むげつのらいうん」は滞空時間が短くなったものの充分使えるレベルなので、この技を盾にして闘うスタイルが今年もとれる。去年はあまり日の目を見なかった「らいじんのつえ」だが、今年はゲームのシステム上、バックステップ(エキストラなら一足飛びも可)中に空中必殺技が出せるようになったので、かなり使いやすくなっているぞ。

ШАЖИЦУ НО ОДОРИ
(しゃじつのおどり)

МУГЭЦУ НО РАЙУН
(むげつのらいうん)

РАИЖИН НО ЦУЭ
(らいじんのつえ)

АНКОКУ РАИКОКЭН
(暗黒雷光拳)

ボクの炎で燃やしてあげる

炎のさだめのクリス

使 用 方 法

キャラクターセレクト画面でクリスにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながら決定する。

COMMAND LIST

通常投げ	
ЧИ НО БАЦУ(ちのばつ)	投げ間合いで ←or→+C
ТЭН НО ЦУМИ(てんのつみ)	投げ間合いで ←or→+D
特殊技	
МУЁ НО ОНО(むようのおの)	→+A
ЖУКЭЙ НО ОНИ(じゅけいのおに)	→+B
СЭЦУДАН НО КОТО(せつだんのこと)	↘+B
必殺技	
КАГАМИ О ХОФУРУ ХОНО(かがみをほふるほのお)	↓↙←+AorC
ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО(つきをつむほのお)	→↓↘+AorC
ШИШИ О КАМУ ХОНО(ししをかむほのお)	投げ間合いで ←↙↓↘→+BorD
ТАЙЁ О ИРУ ХОНО(たいようをいるほのお)	↓↘→+AorC
超必殺技	
ДАЙЧИ О ХАРАУ ГОУКА(だいちをはらうごうか)	↓↘→↓↘→+AorC
АНКОКУ ОРОЧИНАГИ(暗黒大蛇薙)	↓↙←↙↓↘→+AorC

EXPLANATION

「たいようをいるほのお」(↓↘→+AorC)は出が遅く「かがみをほふるほのお」(↓↙←+AorC)はガードされるとスキが大きいため、どちらも気軽には出せない。「ししをかむほのお」(←↙↓↘→+BorD)もほかのコマンド投げと違い、出が遅いので注意。超必殺技はガードされるとスキが大きいので、連続技専用と思っていいだろう。

ЦУКИ О ЦУМУ ХОНО
(つきをつむほのお)

ШИШИ О КАМУ ХОНО
(ししをかむほのお)

ТАЙЁ О ИРУ ХОНО
(たいようをいるほのお)

АНКОКУ ОРОЧИНАГИ
(暗黒大蛇薙)

オメガ・ルガールはデフォルトのルガールよりも攻撃力、防御力とも高くなっている。必殺技も高性能なものが揃っており、豊富な連係を組むことができるキャラだ。

「グラビティスマッシュ」は、巨大な磁場を球状に変えて発射する飛び道具。ボタンを押したままでタメをつくることも可能で、この場合タメたときと発射したあとの2回、攻撃判定が発生する。空中からは、斜め下へ向けて撃つことができる。

「ダークジェノサイド」はジェノサイドカッター後に蹴り上げで追い打ちをかける強化版。対空時に最後の蹴り上げが当たらなかった場合、ギガンテックプレッシャーを出せば落ちてくる相手にヒットして連続になる。

「バニシングラッシュ」は、瞬間的に相手の懐まで間合いをつめて、打撃を打ち込む突進技。単体でも超必殺技なみの破壊力を誇る。

超必殺技は「デッドエンドスクリーマー」がなくなり、かわりに「デストラクション・オメガ」と「ルガールエクスキュージョン」が追加されている。デストラクション・オメガは手刀で相手の動きを止めたあと、つるし上げてから暗黒の気を送り込む。出が早く、連続技に向いている。ルガールエクスキュージョンは腕を振り下ろしてから乱舞を叩き込む技。無敵時間が長く突進力に優れているため、スタート時の間合いからでもヒットさせることができる。もちろん、連続技に導入することも可能。

オロチの力を手に入れた、隻眼の復讐鬼

OMEGA RUGAL
オメガ・ルガール

使用方法

(家庭用 NEO・GEOに限る)
キャラクターセレクト画面でルガールにカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら決定する。

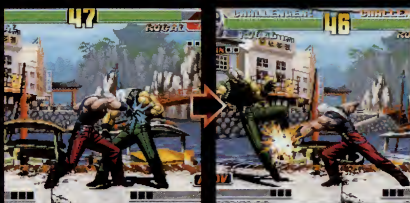
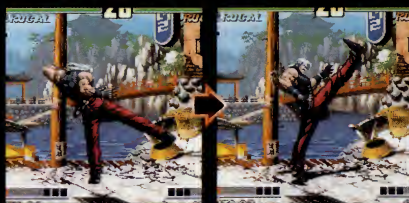
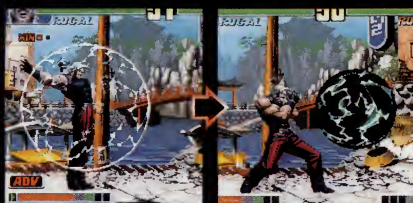
通常投げ

スコーピオンデスロック
投げ間合いで ←or→+C

スコーピオンブロウ
投げ間合いで ←or→+D

特殊技

ダブルトマホーク
→+B

必殺技

グラビティスマッシュ（地上）
↓↘→+AorC

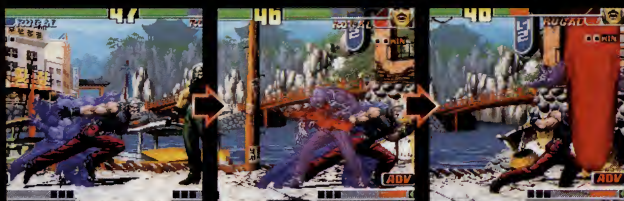
グラビティスマッシュ（空中）
ジャンプ中 ↓↘→+AorC

ダークバリヤー
↓↘→+BorD

ダークジェノサイド
→↓↘+BorD

バニシングラッシュ
→↘↓↙←+AorC

超必殺技

ギガンテックプレッシャー
↓↘→↘↓↙←+AorC

ルガールエクスキュージョン
↓↘→↓↘→+AorC

デストラクション・オメガ
↓↘→↓↘→+BorD

先行入力、連打キャンセル、振り向きジャンプ、ガード不能現象

ワンポイントテクニック

知識だけで大幅に変わる

ゲームをプレイするうえで知っておくと便利なものが、このページ。即戦力小ネタと思ってもらえればいい。

担当：MVP

One Point Technique

先行入力

「KOF」の先行入力はゲームをスムーズにプレイするうえで必要不可欠な要素といえる。反撃や、超必殺技を連続技に組み込むときなど、知っていればかなり重要な戦力になり得る。うまく活用していこう。

基本的に、ほとんどの技はボタンを押した瞬間から1/60秒ほど先行入力がきき、たとえば技の硬直中に入力しておけば、硬直が解けた瞬間に技が出てくれる。

ここで注意したいのは、投げと特殊技で、この2つは先行入力ができないため、硬直が解けた瞬間にボタンに対応した技が出てしまう。通常技と必殺技（コマンド投げ含む）、そして同時押しが先行入力可能ということだ。

さらに重要なのが、「ボタン押しっぱなし」によるコマンド受け付け時間の延長だ。コマンド入力後にボタンを押しっぱなしにすると、そのコマンド入力を長い時間覚えていてくれるのだ。反撃に重宝するだろう。

このコマンド延長時間は、特に超必殺技に長く設定されていて、連続技でこの押しっぱなしが役に立つぞ。ただし、押しっぱなしは通常技には適用されないので注意。

先行入力を使えば、ガード後の反撃が最速で出せるようになるぞ!!

連打キャンセル

連打キャンセルは「KOF'97」とほぼ一緒で、特に覚えることはないが、一応説明しておこう。

まず、連打キャンセルとは何か？　について説明すると、一部の弱攻撃はボタンを連打することで、キャンセルをかけることができるということを指す。これは必殺技でキャンセルするのと同様に、連打キャンセルができるかできないかが技ごとに決まっていて、できる技は攻撃のフォロースルーをキャンセルして次の弱攻撃につなぐことができるのだ。

このときの次の技は、別に連打できなくてもよく、連打可能な弱攻撃→連打不可能な弱攻撃、といったつながりかたが可能になっている。

これを利用すれば、屈みBにキャンセルがかからないキャラでも、リスクが小さく下段である屈みBからの連続技を作れるようになる場合がある。

もうおなじみの、屈みBのあとに屈みAにつなぐ、というものだ。屈みBのあとにキャンセルのかかる屈みAにつないで、そこから必殺技で大ダメージを奪う、という形になる。ヒット確認もしやすくなるので、非常にいい連係になるし、前述の先行入力もうまく使えば超必殺技も容易に狙えるようになるぞ。

連打キャンセルできる技からキャンセルできる弱技につないでいこう

振り向きジャンプ

相手の後ろに回ったときに、背を向けたままジャンプすることを「振り向きジャンプ」としよう。この振り向きジャンプを任意に出すことができるのである。

やりかたは、まず相手を跳び越すか前転をするなどして背後に回る。ここで、それらの動作の硬直が切れたらすぐにしゃがむ。すると、しゃがみつつ相手に振り向こうとするので、キャラが相手方向に向く瞬間にジャンプすればいい。このジャンプだと中or大ジャンプができないので、あらかじめレバーを下方向に入れておいてジャンプするといいだろう。また、レバーが横に入ると相手方向に向いてしまうので、相手方向にジャンプするときは、レバーを一気に下から斜め上まで入力しないとダメなので、難度が高い。

振り向きジャンプの受け付け時間（しゃがみ振り向きモーション）は、なんと3/60秒しかないが、慣れれば結構成功しやすい。

これができると、全キャラでめくりジャンプ攻撃をできるので、相手の背後を取ったときの選択肢が1つ増えることになる。ぜひマスターしておきたい。ポイントは、「しゃがんだ!!」と思ったらすぐにジャンプ、という感じかな。

こんな感じで振り向きジャンプが出ます。全キャラでめくりが可能なのだ

ガード不能現象

このゲームでは、飛び道具が当たるときに、ガードポーズを取らない必殺技を出すと、なんとやられた側は飛び道具をガードできなくなってしまうのだ（キャラ、使う技は表を参照）。

これをやるには、飛び道具の硬直が解けていないといけないので、必然的におたがいが端と端ぐらいの位置でないと成立しない。そして、重要なのが攻撃避けのあるエキストラモードには通用しないこと。避ければいいからだ。ガード側は悪あがきで、立ちとしゃがみガードを素早く切り換えればたまにガードができることも知っておこう。

キャラごとに見ると、アテナ、ケンスウ、ハイデルンの3キャラ以外は、ガードポーズを取らせない技を出すには飛び道具を起き上がりに重ねるなどで、タイミングを遅らせないといけないのが難点。おのずと状況は限られるだろう。また、ルガールはデッドエンドスクリーマーがそのまま連続技になることもあり、極悪

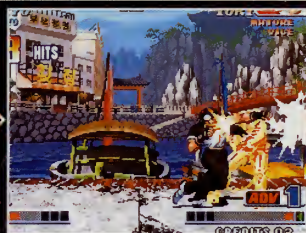
ガード認識しない技（編集部調べ）

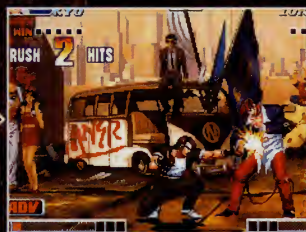
キャラ名	飛び道具	ガードポーズを取らない必殺技
アテナ	弱サイコボール 空中クリスタルシュート（超低空）	スーパーサイキックスルー（スカリ） サイキックテレポート
ケンスウ	弱超球弾	肉まん食う
ハイデルン	弱クロスカッター	ストームブリンガー（スカリ） キリングブリンガー
庵	弱闇払い・八酒杯MAX	屑風（スカリ）
タクマ	弱虎煌拳・弱覇王至高拳	翔乱脚
ルガール	弱烈風拳 弱カイザーウェイブ	デッドエンドスクリーマー
ユリ（裏）	弱虎煌拳・弱覇王翔吼拳	百烈びんた

キャラクター別連続技

草薙　京

基本連続技とは言っても、AとBの使用頻度はかなり多い。しっかりと固められた基本が、荒咬み・大蛇薙の弱体化をカバーするのだ。

A：基本連続技　ジャンプC→近距離立ちC→毒咬み→罪詠み→罰詠み　35%

ジャンプCは奈落落とし（ジャンプ中C）でも構わない。近距離立ちCはキャンセル受け付けが短いので、キャンセルがかけにくい。近距離立ちDで代用してもいいぞ

B：基本連続技②　屈みB→屈みA→↘+D　20%

屈みBから始まるので、反撃としても使っていける。ゲージがあれば、屈みB→屈みA→無式（↓↘→↓↘→＋AorC）も連続技になるぞ

C：高威力連続技　45%
ジャンプC→近距離立ちC→強七拾五式　改→大蛇薙

D：跳び込みからの連続技①　35%
ジャンプC→近距離立ちC→強七拾五式　改→弱七拾五式　改→鬼焼き

E：跳び込みからの連続技②　45%
ジャンプC→近距離立ちC→強七拾五式　改→荒咬み→八錆→砌穿ち

F：'95草薙　京連続技①　25%
ジャンプC→近距離立ちC→強闇払い

G：'95草薙　京連続技②　40%
ジャンプC→近距離立ちC→強七拾五式　改→強朧車

H：'95草薙　京連続技③　40%
ジャンプC→近距離立ちC→強七拾五式　改→弱朧車→弱鬼焼き

A／京サマの代表的な連続技。今年は荒咬み→九傷→八錆がつながりにくくなっているので、少々コマンド入力は難しいが、毒咬みスタートのほうを使おう。

　毒咬みのモーションを確認してから罪詠みを入力しても間に合わないので、↓↘→＋C→↘↓↙←＋Cまでは一連のコマンドとして入力するようにしよう。Cボタンを連打して超必殺技のコマンドを入力するような感覚だ。

B／Aの連続技のダメージが大きいので、空ジャンプしておいて、立ちガード不能技の屈みBから始まるこの連続技を狙うのが非常に有効になる。

C／京サマの連続技は、気の利いたことをしようとすると、必ず強七拾五式　改がからんでくる。ただ七拾五式　改は、非常に威力が低いので、特にギャラリーを意識したりとかいうのでなければ、はぶいてしまっても問題ないだろう。

　画面中央だと、ジャンプ攻撃から一歩歩いて立ちCを出さないと、次の七拾五式　改が空振りしてしまうので注意しよう。画面端なら問題ない。

　強七拾五式　改からは、ジャンプ攻撃、各必殺技、大蛇薙、無式がつながるぞ。

D／弱七拾五式　改のあとは、空中でのやられ判定が高い位置でなくなってしまうので、追い打ちできる技が限定される。

E／荒咬みを引きつけて出すことに気をつければ、さほど難しくはないはずだ。昨年はこれで気絶したんだけど……。

F／'95京サマでは、近距離立ちCから強闇払いや朧車が連続技になる。強朧車が3発ともヒットすれば、かなりのダメージになるぞ。

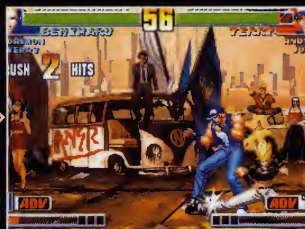
G／'95京サマでも、やはり強七拾五式　改をからめると、連続技のバリエーションが増える。威力はたいして増えないけど。

H／強七拾五式　改のあとは、早めのタイミングの弱朧車で拾ってやれば、さらに鬼焼きまで入る。先行＆押しっぱなし入力を使って、最速で技が出せるようにしよう。

エキストラなら一足飛び↓＋Cから一足飛び↓＋Cが……

二階堂　紅丸

性能がいい屈みBからのバリエーションをメインにつなぎを組み立てよう

A：基本連続技　めくりジャンプD→屈みB（×2～3）→居合い蹴り　25%

居合い蹴りが特殊技のジャックナイフキック（➡+B）に化ける場合は、Dボタンで入力しよう

B：反撃用連続技　35%
屈みB→エレクトリッガー

C：めくりからの連続技　30～40%
めくりジャンプD→近距離立ちD→必殺技

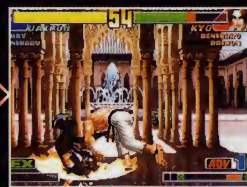
D：目押しでつなぐ連続技　35%
めくりジャンプD→屈みA→近距離立ちD→反動三段蹴り

A／気絶を狙いやすい連続技。屈みBは相手キャラによって段数を増減させよう。基本は屈みBを2回からキャンセルで居合い蹴りにつなげる。
B／これは相手の技のスキに叩き込むといい。エレクトリッガーはつかむまでが無敵だがそのぶん発生が遅く、反撃技としては使いづらい。そこで屈みBを1発かませることによって、この弱点を補ってやろう。
C／この連続技は相手が気絶したときに狙うといい。つなげる必殺技はどれでもOK。近距離立ちDを屈みCにすれば、エレクトリッガーも入る。
D／難度が高いので実戦で狙う必要はない。のけぞりの種類によっては、屈みA→近距離立ちDが入らない相手もいるので注意。

入力は難しいがエレクトリッガーは連続技に組み込める

大門　五郎

投げ技がらみの連続技が多い。ダウン回避できない技でコンボをしめることがほとんどで、そのまま起き攻めに移行できる。一度つかんだら離さないように！

A：基本連続技　ジャンプD→屈みA→⬆+C→切り株返しor天地返し　40%

大門のジャンプDは特殊で、小・中ジャンプ時の攻撃力が高い。ここでは切り株返しにしているが天地返し→パワーMAX発動という手も面白い。わずかにダメージが上がる

B：対空連続技　25%
⬆+C（対空）→根っこ返し（空振り後）→弱地雷震

C：反撃用連続技　40%
（ダッシュ）立ちC→天地返しor地獄極楽落とし

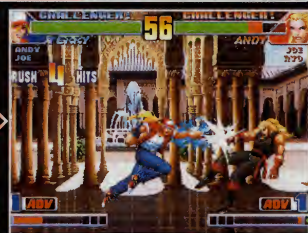
D：不確定連続技　25%
C+D→超受け身or根っこ返し→弱地雷震or切り株返し

A／技の出が早い屈みAからの連続技。⬆+Cからのつなぎがやや難しい。ガードされているかもと思ったときは切り株返しを、ヒット確認できたときには天地返しを狙っていく。
B／対空性能が高い⬆+Cからの追い打ち連続技。弱地雷震が追い打ちになるようにするためには、ダウン技をヒットさせたあとになんらかの必殺技を空振りするといい。ここでは技のモーションが小さい技を選んでいる。
C／天地返しにつながる連続技のなかでは簡単なものを選んでみた。これでも2割は奪える。
D／連続技Bに似ているが、必ずヒットするわけではなく、ダウン回避をしてくる相手には無効となる。
　このほかにも、続・切り株返しから切り株返しにつなげるものもある。ダメージが少しだけUPするぞ。

実は小技と同等に技の出が早い⬆+C。対空・対地に大活躍

テリー・ボガード

ラッシュから決まることは意外に少ない。相手の大技を誘い、それをいなしてから確実に痛い連続技を入れていくようにしよう。

A：基本連続技①（共通）　屈みB→屈みA→↘+C→弱バーンナックル　30%

↘+Cのリーチがかなり短いので、弱攻撃は計2発に抑えるのが無難

B：高威力連続技①（裏）　ジャンプD→近距離立ちD→→+A（2段めキャンセル）→強ファイヤーキック→強ライジングタックル　50%

強ファイヤーキックは射程が長いので、→+Aのヒット確認から出せる

C：基本連続技②（共通）　30%
ジャンプD→近距離立ちC（2段めキャンセル）→弱バーンナックル

D：基本連続技③（共通）　30%
近距離D→↘+C→弱バーンナックル

E：高威力連続技②（表）　45%
ジャンプD→近距離立ちD→↘+C→強パワーチャージ→強ライジングタックル

F：高威力連続技③（表）　50%
ジャンプD→近距離立ちC（2段めキャンセル）→ハイアングルゲイザー

G：高威力連続技④（裏）　45%
ジャンプD→近距離立ちC（2段めキャンセル）→パワーゲイザー

H：特殊連続技（共通）　25%
（画面端付近で）クラックシュート（×2～3・空中ヒット）→弱パワーダンク

　まずは基礎知識から。テリーの通常技は、「近距離立ちA」「屈みA」「屈みB」「近距離立ちC」「近距離立ちD」「↘+C」の攻撃発生の早さがすべて同じ、かつ最速に設定されている。狙い（連続技or連係）によって細かく使い分ける必要は特にないので、ある意味では連続技の簡単なキャラとも言えるだろう。ちなみに、ジャンプCとジャンプDの攻撃発生の早さも同じだ。

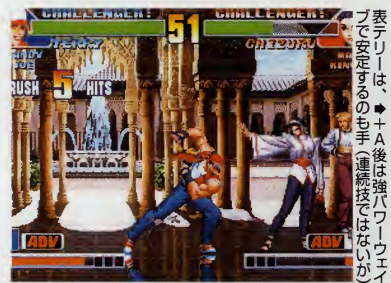
A／唯一の下段スタートにして強力な連続技。対になる中段技がない（一部のキャラには昇りジャンプCが中段になるが……）ので、ジャンプ攻撃スカしをからめて使っていこう。

B／体力ゲージ半分弱を奪い取る強力な連続技だが、入力がややこしい。ポイントは、強ファイヤーキック→強ライジングタックル。←↙↓↘→+Dを入力したあとすぐにレバーを下に入れ、できるだけガマンして蹴り上げヒットと同時に↑+Cを入力しよう。

C・D／弱バーンナックルは、間合いやキャンセルタイミングによっては連続ヒットしないが、その場合はガードされても反撃はほぼ受けないので、気にせず試合を進められる。レバー操作に自信のある人は、弱バーンナックルを強パワーチャージ（強ファイヤーキック）にしてみよう。

E／ダメージ的な補足をすると、理想は近距離立ちC（×2）→↘+C。ただ、跳び込み後は間合いが離れやすいので、このへんが妥当なところ。→+A（×2）はコマンド入力が楽だが、ダメージは↘+Cよりも低い。

F・G／ハイアングルゲイザーはパワーゲイザーよりも高威力なので、超必殺技が使えるときはこちらを使おう（裏は仕方ないが）。弱パワーゲイザーならではの連続技チャンスとしては、弱パワーチャージやジャンプC+Dがカウンターヒットしたあとの追い打ちがある。

H／相手を画面端に追い詰めてから、うまく立ち回れば狙えなくもない。パワーダンク後はダウン回避されず起き攻めしやすいので、「通」な人は通常の連続技でも狙ってみよう。

表テリーは、→+A後は強パワーウェイブで安定するのも手（連続技ではないが）

アンディ・ボガード

豊富につながる連続技はプレイヤーの腕の見せどころ。連続技マニアにお薦めのキャラだ。

A：基本連続技（表）

屈みB→屈みA→◣+A→（2段めキャンセル）弱飛翔拳　30%

起き攻めや相手の技のスキなど、常に狙える基本の連続技だ

B：基本連続技（裏）

屈みB→◣+A→（2段めキャンセル）強男打弾　50%

男打弾は◣+Aの2段めまでの間にヒット確認して、確実なときにのみつなげよう

C：跳び込みからの連続技（共通）①　40%

ジャンプD→近距離立ちC→◣+A→（2段めキャンセル）斬影拳→我弾幸

D：画面端専用連続技（表）①　45%

ジャンプC→近距離立ちC→（1段めキャンセル）飛翔流星拳

E：相打ちからの連続技（共通）　15%

昇龍弾（相打ち）→強空破弾

F：画面端専用連続技（表）②　40%

ジャンプA→屈みB→撃壁背水掌→強空破弾or超裂破弾

G：画面端専用連続技（表）③　40%

◣+A→（2段めキャンセル）撃壁背水掌→幻影不知火・下顎→昇龍弾

H：画面端専用連続技（表）④　30%

ジャンプD→近距離立ちC→（1段めキャンセル）➡+B→（空中キャンセル）幻影不知火・下顎

A／これは相手と密着時の基本連続技。少しでも離れているときは屈みAははぶくように。
B／「A」の連続技の最後を裏キャラ専用超必殺技の男打弾で締めたもの。◣+Aの2段めのヒットがギリギリの場合は強でも届かないことがあるので注意しよう。この連続技は裏キャラの基本かつ最重要連続技だ。
C／この連続技は場所は画面中央でもいいが、端のほうが安定して入ることを覚えておこう。画面中央では間合いがギリギリだ。
D／前作でもおなじみの、飛翔流星拳を使った画面端用の連続技。もともと実戦で決める機会は少ないので、この連続技を狙うならゲージを温存したほうがいいだろう。
E／は昇龍弾を対空技として出したとき、相打ちになった場合にのみ可能。ただしアンディ側がまだ地上で、かつ相打ち時にダウンしなかった場合限定。
F／画面内ならどこからでも入る、難度が低い連続技。例以外で撃壁背水掌後から入る技は、一歩ぐらい歩いてから◣+A→キャンセル必殺技やジャンプC+Dなどがある。
G／この連続技は密着時なら、◣+Aから撃壁背水掌がつながることを利用した連続技。

近距離立ちCの1段めは、屈みAと並びアンディの技で発生が最速の通常技だ

幻影不知火は昇りで出すのがポイント。コマンドを地上で入力しておいてジャンプしてからBボタンを押そう。
H／通常技キャンセルからの特殊技はキャンセルをかけることができるので、このような連続技も成立する。

特殊技の上顎は通常技からキャンセルで出すと……

そのあと空中で幻影不知火によるキャンセルが可能になる

ジョー・東

バリエーションは少ないが、安定感と威力の高さは文句ナシ。

A：基本連続技（共通） ジャンプC→近距離立ちC→➡＋B→スラッシュキック 35%

ジャンプ攻撃から➡＋Bまではレバーは前に入れっぱなしでOK。➡＋Bをガードされていたら、同コマンドのハリケーンアッパー（⬅⬅⬇⬇➡＋AorC）を出そう

B：対前転用連続技（共通） 25%
屈みA→爆裂拳→爆裂フィニッシュ

C：反撃用連続技（表） 40%
屈みB→立ちor屈みA→爆裂ハリケーンタイガーカカト

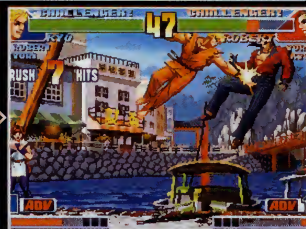
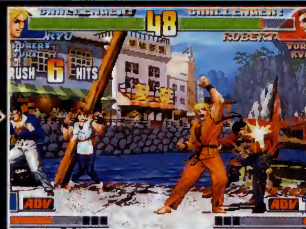
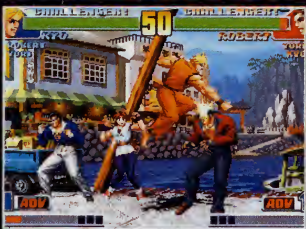
D：屈辱連続技（共通） 20%
ジャンプD→昇りジャンプD

A／表裏共通の連続技で難しくないわりには威力が高い。近距離立ちC→➡＋Bの部分は➡＋C→➡＋Bと入力するといいだろう。画面端ならスクリューアッパーもつながる。
B／ハリケーンアッパーを読まれて前転されると非常に具合が悪いので、前転に対してはしっかりと連続技を決めることで牽制しておこう。爆裂拳からは素早く爆裂フィニッシュを出さないとつながりにくい。
C／弱攻撃から超必殺技へつなげられるので非常に便利。パワーゲージがないときは爆裂拳につなごう。
D／東のジャンプDは下方向に強いので、昇りで出すジャンプDが連続技になる。逃げジャンプDだと屈辱度がアップする。

黄金のカカトが空中ヒットしたら忘れずに追い打ちしよう

リョウ・サカザキ

実戦で狙っていくべき連続技は基本的に簡単なものばかり。すぐに覚えて即実戦投入だ。

A：跳び込みからの連続技（表） ジャンプC→近距離立ちC→極限流連舞拳→ジャンプC＋D 40%

ガードされていた場合、極限流連舞拳が自動的に虎煌拳に化けるのでヒット確認を気にせず気軽に狙っていける

B：基本連続技（共通） 25%
屈みB→屈みB→屈みB→遠距離立ちA→弱飛燕疾風脚

C：基本連続技（表） 25%
屈みB→遠（近）距離立ちA→弱天地覇煌拳

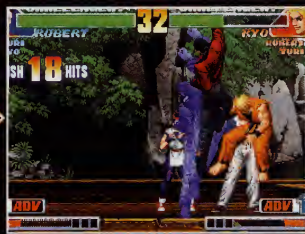
D：難しい連続技（共通） 50%
屈みB→屈みC→弱龍虎乱舞

A／超必殺技を使わなかった場合のもっともダメージの高い連続技。ガードされても虎煌拳になり、基本的に問題ないので気軽に使っていこう。
B／超基本的な連続技。屈みBは間合いによって数を減らすこと。あまり欲張らずに基本的には2発と考えておくといいぞ。
C／この連続技はノーマル時にもできるのだが、極力パワーMAX状態で狙って欲しい。理由はもちろん「気絶する」からだ。気絶させたあとは「A」の連続技を入れていこう。
D／屈みBから屈みCへのつなぎがシビアで、さらに先行入力で弱龍虎乱舞を入力しなければならないので、難しい部類に入る連続技だ。タイミングは体で覚えるしかない。要は慣れだ。

やりぃ！この瞬間が一番幸せ！さて、何入れようかな

ロバート・ガルシア

新しい特殊技を会得したロバート。新技もバッチリ連続技に組み込めるぞ。

A：跳び込みからの連続技（共通） ジャンプC→近距離立ちC→➡＋B→弱龍虎乱舞 55%

テンポがゆっくりなのでヒット確認も楽。難しいポイントも特にないだろう

B：極限流連舞脚からの連続技（表） 30%
極限流連舞脚→➡＋B→飛燕旋風脚

C：画面端専用連続技（共通） 25%
近距離立ちC→➡＋A→強飛燕龍神脚

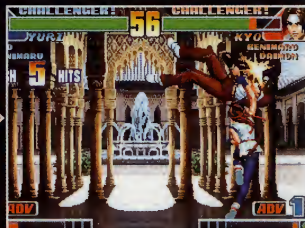
D：重ね技からの連続技（共通） 20%
➡＋A→弱龍牙

A／『KOF' 97』でもできた、簡単かつ強力なお手軽連続技。超必殺技が使えない、またはガードされているときは、龍虎乱舞の代わりに飛燕旋風脚を出していくといいぞ。
B／➡＋Bを引きつけて出し、飛燕旋風脚を3発当てることで極限流連舞脚からもっともダメージの高い連続技となる。タイミングが重要なので慣れないうちは段数が少なくなりがちだが、頑張ってものにしよう。
C／近距離立ちCから新技の➡＋Aにつなぎ、さらにキャンセルして空中技の飛燕龍神脚につなぐ。一見斬新だが実は大したことのない連続技。
D／起き上がりや極限流連舞脚＋ジャンプ攻撃のあとなどに重ね➡＋Aの終わりぎわを当てて次の技につなぐ。

「D」は画面端なら極限流連舞脚が狙える（連続技ではないが）

ユリ・サカザキ

ユリの連続技はほぼ密着が求められる。しかもガードされると危険なものが多いので、使える状況は限られてくるぞ。

A：弱攻撃からの連続技（表） 屈みAorB→屈みA→強ユリちょうアッパー→ダブルユリちょうアッパー 25%

『KOF' 97』では超必殺技なみのダメージを誇った強ユリちょうアッパーも今年はこの程度

B：弱攻撃からの連続技（共通）① 40%
屈みAorB→屈みA→飛燕烈孔or芯！ちょうアッパー

C：弱攻撃からの連続技（共通）② 45%
屈みAorB→屈みC→飛燕鳳凰脚

D：基本連続技（表） 30%
屈みC→強ユリちょう回し蹴り

A／弱攻撃2発の間にヒット確認して強ユリちょうアッパーを出せるようになると、大幅に戦力アップする。ダブルユリちょうアッパーは強ユリちょうアッパーのモーション中に先行入力しておけばいい。
B／飛燕鳳凰脚を使ってもよいが、タイミングがシビア。飛燕烈孔であれば確実性が増す。
C／かなりのダメージが期待できる連続技。ある程度の慣れを必要とする。屈みCスタートのほうが安全。
D／簡単でそれなりに大きなダメージが期待できる。ただしほぼ密着でなくては強ユリちょう回し蹴りが当たってくれないので注意。（裏）だと砕破を使うことになるがこれも同様だ。確実性を重視するなら虎煌拳ということになる。

パワーMAXにすると間合いが離れやすくなるので注意

レオナ

レオナの連続技は、弱攻撃×2→ムーンスラッシャーの牽制・様子見連続技、屈みC→➡+B（さらにVスラッシャーも）のラッシュ用連続技が2大メインだ。

A：基本連続技① 屈みB→屈みA→ムーンスラッシャー

20%

屈みBから屈みAへは、屈みBがヒットしたのを確認した瞬間ぐらいにボタンを押すのがベスト。ムーンスラッシャーは基本的には強で出すといい

B：基本連続技② ジャンプC→屈みC→➡+B

25%

できそこないの連続技のようだが、攻撃発生が早い屈みCが混ざっているので割り込まれにくく、しかも➡+Bで間合いを詰めることができる

C：跳び込みからの連続技① 30%
ジャンプC→屈みB→屈みA→ムーンスラッシャー

D：跳び込みからの連続技② 50%
ジャンプC→屈みC→➡+B→強Vスラッシャー

E：反撃用連続技① 20%
屈みA（×2）→ムーンスラッシャー

F：反撃用連続技② 40%
近距離立ちD→（2段めキャンセル）リボルスパーク

G：連係からの追い打ち① 25%
弱グランドセイバー→ムーンスラッシャーorリボルスパーク

H：連係からの追い打ち② 20%
弱ボルテックランチャー→前ジャンプD

A／リーチが長く、牽制技としても大いに役立つ弱足払い、といった感じの屈みB。立ちガード不能のこの技から、連続技を決められるかどうかでかなり勝率が変わってくる。弱攻撃～弱攻撃なので2発目の屈みAの時点でヒット確認できるのが強みだ。ただし屈みBが先端のほうでヒットしたときは、屈みAがとどかないのであきらめよう。

B／屈みCからキャンセルでムーンスラッシャーを出すのが、これまでのレオナの基本連続技の一つだったが、威力は落ちるもののリスクがほぼなくなるこの連続技をどんどん使っていってほしい。

入力に関してだが、屈みCから⬅➡とレバーを動かしてBを押す、というやり方で➡+Bを出していこう。キャンセルVスラッシャーをやりやすくするためだ。

C／弱攻撃でヒット確認できるため、跳び込みからも狙っていける連続技だ。

D／これもヒット確認できる連続技。屈みCからの➡+Bを⬅➡+Bと操作したら、続いて⬅⬇⬅⬅とレバーを動かして⬅にレバーが入る直前あたりからCを押しっぱなしにしておく。戻しのレバーは大げさに動かすといい。

屈みCからは➡➡⬇…⬅⬇⬅⬅C押しっぱなしだぞ

E／スキの大きな技や前転後のスキなどに入れる連続技。

F／これも使いどころはEと同じ。スキの小さい技に対する完全な反撃技としてなら、技の出が早い屈みCからの連続技を狙おう。

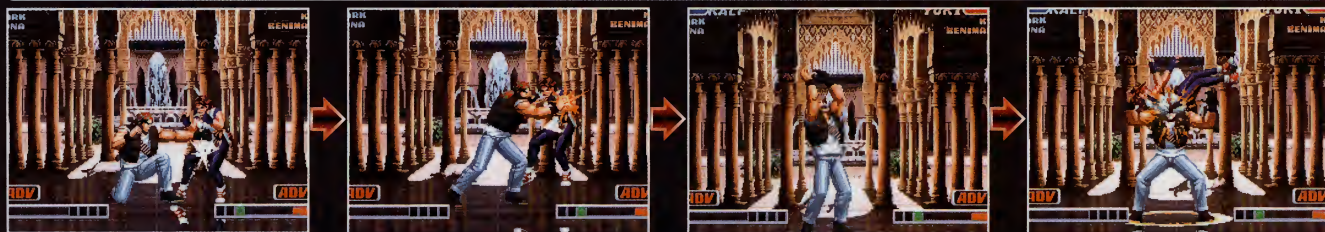
G／これは画面端限定連続技。

H／起き攻め用にジャンプC+Dでも可。

近くでヒットしたときは、強ムーンスラッシャーがオススメ

ラルフ

年々連続技の印象が薄れていくラルフだが、屈みCからの超必殺技が意外につながりやすいのだ。狙っていって損はないぞ。

A：基本連続技　屈みA→スーパーアルゼンチンバックブリーカー　25%

実際には直接スーパーアルゼンチンバックブリーカーを入れたほうが有効なときが多いが、連続技ということであれば、しゃがんでいる相手にも当たる屈みAから狙っていこう

B：跳び込みからの連続技　40%
ジャンプC→屈みC→スーパーアルゼンチンバックブリーカー

C：パワーゲージを使う連続技　55%
ジャンプC→屈みC→バリバリバルカンパンチ
or馬乗りバルカンパンチ

D：お手軽連続技　30%
ジャンプC→屈みA→強バルカンパンチ
or強ガトリングアタック

E：画面端専用連続技　45%
ラルフキック→馬乗りバルカンパンチ

A／屈みAを出すときは、レバーを⬋に入れてやるとやりやすいだろう。それでもやりにくいという人は、屈みAの代わりに近距離立ちBを使おう。
B／技の出が早い近距離立ちCでもいいのだが、それだとしゃがみ状態で当たらないキャラがいるので注意が必要。
C／着地後Cを出すときは、ただCボタンだけを押すのではなくて、⬇⬊➡(or⬇⬋⬅)＋Cと操作して、超必殺技のコマンドを入れ始めてしまおう。
　なお、パワーMAX時の超必殺技でいく場合には、ジャンプCでめくること。この場合は近距離立ちCになっても構わない。
D／お手軽さだけがウリ。
E／相手をふっとばしたあと、ラルフキックで移動した際に狙える。

パワーMAX超必殺技はかなり減るので、一度は決めてみたい

クラーク

クラークの連続技は、先行入力や、必殺技の暴発を防ぐための押しっぱなし入力を必要とするため難度が高くなっている。そのぶん決まれば爽快だぞ。

A：基本連続技　近距離立ちC→（1段目キャンセル）スーパーアルゼンチンバックブリーカー　30%

キャンセルタイミングがかなり早いので、Cを押した瞬間からコマンド入力するつもりでいこう

B：跳び込みからの連続技　25%
ジャンプD→近距離立ちC→（1段目キャンセル）➡＋B

C：パワーゲージを使う連続技①　55%
ジャンプD→近距離立ちC
→（1段目キャンセル）ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

D：パワーゲージを使う連続技②　45%
近距離立ちC（1段目）or➡＋B
→ランニングスリー

E：接近戦で使える連続技　25%
屈みB→立ちA→スーパーアルゼンチンバックブリーカー

A／スキの大きな技に対する反撃用の連続技。相手の起きあがりに近距離立ちCを重ねてもいい。
B／操作が簡単な連続技。
C／ジャンプDを当てたら、すぐに➡⬊⬇⬋⬅とレバーを動かしてCボタンを押し（近距離立ちC）、急いでもう一度同じ操作をすれば完成。ジャンプD後のレバー操作を早めに始め、2回目のCを早めに押しっぱなしにしておくのが入力のコツだ。
D／密着時限定連続技。Cを押しっぱなしにしながら⬅⬋⬇⬊➡とレバーを動かして➡＋Bを出し、もう一度同じ操作をして2回目のBを押す直前にCを離すとやりやすいだろう。
E／Aは屈みAでも可。対前転には屈みA×2にするといいだろう。

レバーを⬅⬇と入れておきAを押し➡と同時にBを押せば完成

麻宮　アテナ

お手軽で強力な連続技は少ないが、簡単でそこそこのダメージを狙えるのがアテナの連続技。スーパーサイキックスルーからが重要だぞ。

A：高威力連続技

ジャンプD→近距離立ちC→➡＋B→空中シャイニングクリスタルビット

画面端限定だけあって、そこそこ強力な連続技がコレ。➡＋Bは2発目しかヒットしないため、A、Bからつなげることはできないぞ。Cからつなげよう

B：基本連続技① 30%

ジャンプD→近距離C→強サイコソード

C：基本連続技② 10%

スーパーサイキックスルー→強サイコボール

D：難しい連続技 40%

（画面端で技を重ねる）弱サイコボール→強サイキックテレポート→近距離立ちA→スーパーサイキックスルー→弱フェニックスアロー→シャイニングクリスタルビット

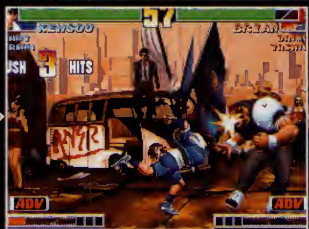
A／これは画面端限定連続技。➡＋Bは2発めだけヒットするので、キャンセルタイミングが分かりにくい。入力は思った以上に早いぞ。パワーゲージがない場合には、強サイコソードでも代用できる。使い分けていこう。
B／基本となるのはこの連続技。跳び込みから狙っていくのだが、ジャンプDはそうそう当たるものじゃない。ジャンプBのめくりから狙っていくことが多いだろう。ガードされたらサイコボールに切り替えるのも重要。
C／サイキックスルーからは、サイコボールが安全だ。次へつなげやすいし。
D／激ムズ連続技。画面端限定で、飛び道具ガード不能テクを使ったもの。サイキックスルーからは、少し歩いたほうが決めやすいぞ。

弱サイコボール→強サイキックテレポートでガード不能になる

椎　拳崇

打撃からつながる龍連打。打撃へつながる龍連打。どこからでも狙っていける龍連打を、連続技に組み込まない手はない！

A：跳び込みからの連続技

ジャンプD→近距離立ちD→龍連打→龍連牙・天龍　45%

画面中央でも狙っていける連続技だが、龍連打の入力タイミングで連続にならない場合もある。安定しないようなら、近距離立ちBからつなげるといいだろう

B：基本連続技① 45%

屈みB→屈みA→仙氣発勁

C：基本連続技② 20%

屈みC→強超球弾

D：高威力連続技 55%

ジャンプD→屈みC→➡＋B→仙氣発勁

A／跳び込みがヒットしたときに狙っていくのは、Aの連続技だ。近距離立ちDのキャンセルはシビアで、素早く入力しないと龍連打が連続にならないぞ。
　龍連打後は龍連牙・天龍を入れるのだが、ギリギリまで引きつけてから出す必要がある。入力が早すぎると2ヒットしかしないのだ。
B／これは下段攻撃から超必殺技を入れることができる、貴重な連続技だ。屈みB→屈みAは遅めに入力。屈みA→仙氣発勁は素早い入力が必要だ。ゲージがなければ龍連打でも可。
C／この連続技は密着限定なので、めったに連続にならない。だが連係として充分に役立つぞ。
D／画面端限定連続技だ。決める機会はまずないだろう。

龍連牙が狙える状況なら、仙氣発勁も狙えるぞ

鎮　元斎

ディフェンス中心キャラなので使う種類は少ないものの攻撃力は高い。相手の前転に対して近距離立ちCからの連続技を決められるようになればさらに戦力UP！

A：基本連続技　ジャンプC→近距離立ちC→瓢箪撃　30%

ジャンプCはめくり性能があるにはあるが連続技には向かない。ヒット確認ができるなら着地前に判断し屈みA→強柳燐蓬莱もいい。ちなみに瓢箪撃2ヒットは画面端のため

B：下段からの連続技　40%

屈みB→遠距離立ちB→轟欄炎炮or柳燐蓬莱

C：ケズリを目的とした連続技　50%

ジャンプC+D（カウンターヒットで画面端に）→強轟欄炎炮

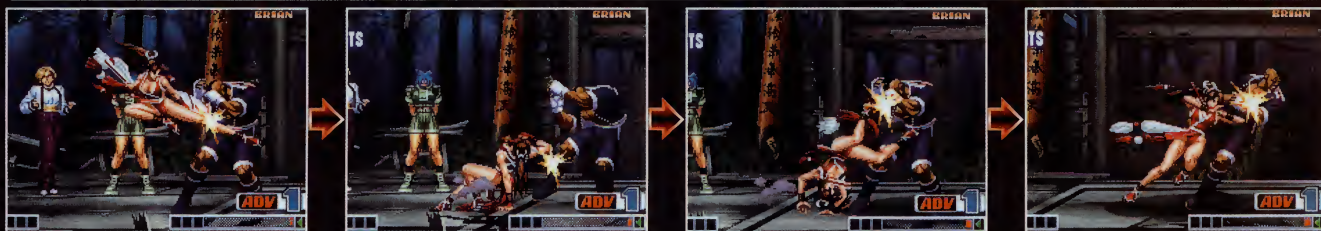
A／ローリスクの割にダメージは大きい連続技。瓢箪撃のほかにも、強柳燐蓬莱や轟欄炎炮につながる。ダメージはこれらのほうが高いが、その分リスクも上がる。また、瓢箪撃は強で出してもヒットしないことが多い。
B／屈みBから近距離立ちBへのつなぎは難しく、また近距離立ちBから轟欄炎炮へのつなぎも難しい。⬇B⬋⬅B⬇⬋⬅Cが理想だが、一気にコマンド入力したほうが成功しやすいことも。入力ミスにより強柳燐蓬莱が出てしまっても連続技になる点は助かる。

屈みBよりも屈みAのほうが技の出は早い。参考までに。
C／画面端付近での連係の1つに加えてもいいかな、という程度。無理して使う必要はない。

強柳燐蓬莱は技の出が早く、横にリーチもあるので世話になる

不知火　舞

（超）必殺忍蜂はダメージが魅力だが、舞はヒット確認が難しい。ガードされても安全な龍炎舞はダメージが少ない。さて？

A：基本連続技（共通）　ジャンプD→屈みC→必殺忍蜂　35%

これはヒット確認できているときの連続技。ゲージがあれば超必殺忍蜂を使うとよい。屈みCスタートなら反撃用の連続技にもなる

B：下段からの連続技（共通）　40%

屈みB→近距離立ちA→超必殺忍蜂

C：対空相打ちからの連続技（表）　15%

弱飛翔龍炎陣（相打ち）→ジャンプC

D：難しい連続技（エキストラ・共通）　50%

一足飛び→⬇＋A→屈みC→超必殺忍蜂

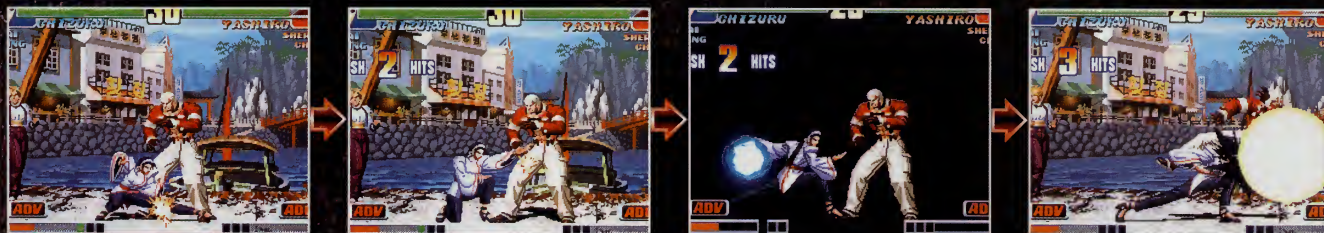
A／ヒット確認ができていないときはダメージは下がるが、強龍炎舞を使うといい。
B／下段から大きなダメージを与えることができる。もちろん強龍炎舞や必殺忍蜂なども狙える。ただし龍炎舞の場合、密着以外では1段目が当たらず連続技にはならない。
C／わざわざ相打ちを狙うぐらいなら強飛翔龍炎陣で打ち勝っておいたほうがよい場合が多い。弱飛翔龍炎陣を使って相打ちになってしまったら、とりあえず追い打ちしておく、ぐらいの感覚でいいだろう。
D／エキストラ専用の非常に難しい連続技。一足飛びからの⬇＋Aはダッシュした瞬間に入力する必要がある。屈みCへのつなぎもシビア。

➡＋Bから屈みCにつなぐこともできる

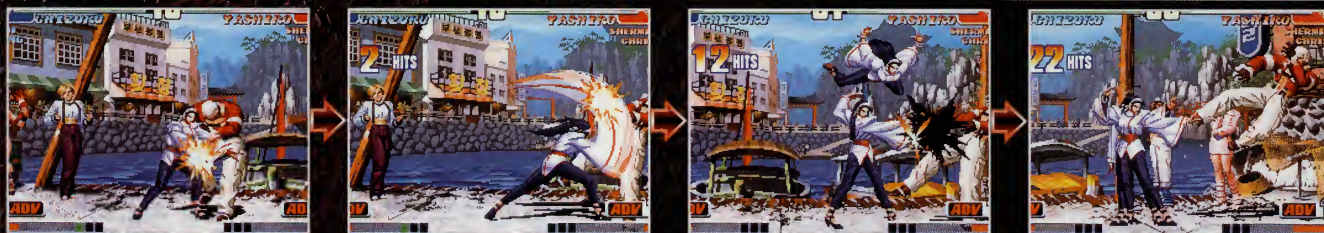
神楽　ちづる

簡単な基本連続技からちょっと難しい連続技まで、いろんな連続技で踊りまくれ。

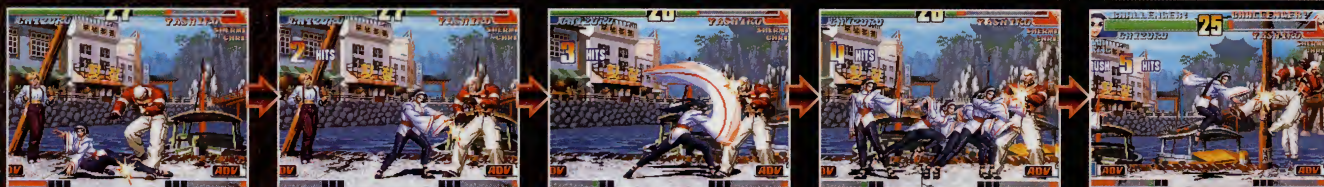
A：基本連続技①　屈みB→屈みA→弱零技の礎

30%

屈みB→屈みAの間にヒット確認をしつつ零技の礎を入力しておき、ヒットしていたらA押しっぱなしでOK

B：基本連続技②　屈みC→➡+A→各種必殺技

15+α%

屈みCは技の発生が早いので素早く➡+Aを入力。あとは必殺技コマンドをゆっくり入れるだけだ

C：重ね技からの連続技　↘+B→屈みC→➡+A→各種必殺技

25+α%

↘+Bの終わり際を当てるようにすれば、次の屈みCが連続技になる。続きは上の連続技へ

D：画面端専用連続技　35%
神速の祝詞（A）→弱零技の礎

E：特殊連続技　15%
屈みD→神速の祝詞（ノーヒット）→神速の祝詞・天瑞（CorD）

A／屈みBのあと、零技の礎コマンド前半の⬇↙⬅を入力。残りの↙⬇↘➡の入力中にAを押して、そのAを押したままコマンドを完成させるのがコツ。Aを押すタイミングが遅いとA攻撃が出ないで零技の礎が出てしまい、連続技にならなくなるので気持ち的には早めに入力するようにしたほうがいい。

B／最後の必殺技は天神の理・神速の祝詞・弱玉響の瑟音・頂門の一針・弱零技の礎・強三籟の布陣……、つまり強弱さえ間違えなければすべての必殺技を入れることが可能。普段の超必殺技以外では神速の祝詞を使っていくといいだろう。

C／この連続技は最初に、対空、または相手の起き上がりに↘+Bを重ねておいて、↘+Bの終わり際を当てるところからスタートする。屈みCがつながったらあとは上記の「B」の連続技をそのまま流用していこう。

D／相手が画面端で、間合いが中距離未満のときに限定される連続技。天神の理のあと、あまり早く零技の礎を入力すると、神速の祝詞・天瑞に化けてしまうので注意しなければならない。コマンドを入力しておき、気持ち一瞬だけ待ってボタンを押すのがコツだ。

E／屈みDで相手をダウンさせたところに神速の祝詞・天瑞で追い打ちするという、ちょっと変わった連続技。ダウンを奪う技はC+Dなどでもいいのだが、屈みDから狙うのがもっともやりやすい。

このような間合いで神速の祝詞が当たったら……

弱零技の礎で追い打ちが可能

屈みDを当ててダウンしている相手に……

神速の祝詞・天瑞が追い打ちになる

キング

威力の高い連続技は決め打ちのものばかりなので、実戦では決める機会は少ないけど、うまく決まると気分爽快だぞ。

A：高威力連続技 ジャンプD→近距離立ちD（1段めキャンセル）→弱サプライズローズ→強トルネードキック 45%

画面端に限り、サプライズローズがヒットすると相手を浮かせることができるので、さらにトルネードキックで拾ってやろう

B：基本連続技① 20%
近距離立ちD（2段めキャンセル）→ベノムストライク

C：基本連続技② 15%
近距離立ちB→トラップショット

D：跳び込みからの連続技 55%
ジャンプD→近距離立ちD（1段めキャンセル）→サイレントフラッシュ

A／相手を画面端に追い詰めたときの最大の見せ場。実戦では近距離立ちDでなく、近距離立ちBを使おう。
B／近距離立ちDは出も早く、2ヒット技なのでヒット確認も容易。ベノムストライク以外にも、ミラージュキックやスライディングキックなどもつながるぞ。
C／近距離立ちBは立ちガードできないので、逃げジャンプDと、この連続技とによる攻めが実戦的だ。
D／ジャンプDのあとは、⬇⬋⬅＋Dと入力して近距離立ちDを当てるようにし、さらに⬇⬋⬅＋Dと入力すると出しやすいだろう。立ちDが2ヒットしてしまうと、サイレントフラッシュが1ヒットしかしないのでダメージが低くなってしまうぞ。

⬇⬋⬅＋Dで立ちDを出すのがコツだ

キム・カッファン

空ジャンプ後の屈みBを狙う機会は多いので、常に連続技を決められる準備をしておきたい。「下ため」や「レバーのみ入力」のクセをつけよう。

A：基本連続技 屈みB（×1～3）→屈みA→強空砂塵 20%

ジャンプ攻撃からの連続技として使うことも、空ジャンプから直接狙うこともある。安定してダメージを与えられるので重宝するが、鳳凰脚を決められるチャンスは逃さないこと

B：反撃用連続技① 20%
屈みA→三連撃

C：反撃用連続技② 45%
近距離立ちC（1段めキャンセル）→覇気脚or➡＋A→鳳凰脚

D：特殊連続技 30%
飛翔脚→追い打ち

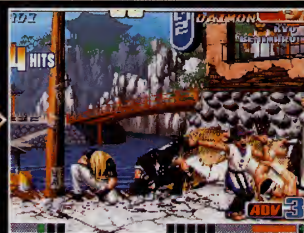
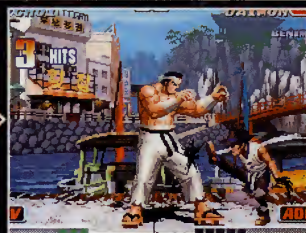
A／屈みBを2発ヒットさせれば、空砂塵のタメはほぼ完成しているので、反撃としてダッシュ後狙ってもいい。
B／前転のスキなどに狙ってもいい。あまり必要とされない。
C／パワーゲージがないときは立ちC→弱三連脚が簡単でいい。またマニアックなネタとして覇気脚キャンセルがある（対戦攻略ページを参照）。
D／現実に追い打ち可能な場面は相手を画面端に追いつめたときだろうか。弱鳳凰脚も狙えるが、飛翔脚を出してから相手が跳ぶ状況を作らないとダメ。

ほかにも、ほぼ密着間合いから屈みB→屈みA→弱鳳凰脚もつながる（間合い重要項目）。また、連係として（キャンセルで）出した➡＋Bキャンセル鳳凰脚も決まるが、狙う場面はまずない。

鳳凰脚のダメージは高いので決められるときは決めていこう

チョイ・ボンゲ

めくりジャンプCで逆ガードさせることができるようになったが連続技につなぐ性能は落ちている。連続技を狙うときには意図して打点を調整する必要があるぞ。

A：基本連続技　めくりジャンプC→屈みB→立ちB→鳳凰脚　40%

ジャンプCは2ヒットを狙っていこう。ヒットしたらすかさずBを連打し、鳳凰脚の準備をする。チョイの攻撃力の半分はこの技によるものと言っても過言ではない

B：反撃用連続技　45%
屈みC→➡＋B→鳳凰脚

C：使うと反撃を受けかねない連続技　20%
めくりジャンプC→屈みB→屈みA→強竜巻疾風斬

D：追い打ちに使う連続技　45%
強飛翔空裂斬or旋風飛猿刺突（どちらも空中ヒット）→方向転換（×3）→（画面端で）強竜巻疾風斬

E：画面端専用連続技　25%
弱飛翔空裂斬or弱旋風飛猿刺突→方向転換（×3）

A／今回はジャンプCから地上技につなげることがかなり難しくなっている。注意だ。地上でのコマンド入力は⬇B⬋➡B➡⬋⬇⬋⬅B（押し続ける）がオススメ。
B／屈みCは技の出が遅いので、反撃に使うことが多いが、連係に組み込んでも構わない。➡＋Bからの鳳凰脚はコマンドを先行入力しボタンを押したままにする。ちなみに間合いが遠すぎると連続技にはならない。
C／ダメージも少なく、ダウン回避をされると反撃されやすい。
D／相手を画面端に追いつめたときに狙うと効果的。連続技にならなくても反撃は受けにくいので積極的に狙おう。
E／連係の一環として使っていく。

鳳凰脚のダメージは魅力。ただ画面端で決めるとその後が……

チャン・コーハン

チャンの連続技は特にこれと言ってすごいものはない。もともと単発の威力が高いので、強力な連続技などいらないのである。したがって基本さえわかればOKだ。

A：基本連続技　ジャンプD→屈みA→鉄球大回転→回転止め　40%

チャンはこれだけ覚えればほかには何もいらないというくらい重要な連続技。できれば鉄球大回転は強で出しておきたい。そうすればあとの展開がいい具合

B：投げがらみの連続技　35%
屈みAorC→大破壊投げ

C：跳び込みからの簡易連続技　40%
ジャンプD→近距離立ちB→⬉＋A

D：パワーゲージを使う連続技　40%
屈みC→鉄球大圧殺

A／この連続技は慣れておくべき部分が2つあり、1つはボタン連打、もう1つが回転止めである。鉄球大回転はレバーを下に入れっぱなしで4回程度、素早くボタンを叩けば出せるので覚えておこう。回転止めは相手にヒットマークが出た瞬間に止めるようにすれば、連続技ヒット後もすぐに動けるようになるぞ。
B／接近戦で狙いたいこの連続技は、キャンセルコマンド投げさえできればそれほど問題ないだろう。レバーは素早くボタンは長く押そう。
C／⬉＋Aは基本的に弱攻撃からでは連続技にならないが、唯一近距離立ちBからのみ連続技になる。
D／当てても反撃確定になるので、相手をKOできるときに使うこと。

弱攻撃なのにのけぞりが強攻撃なみにある謎の近距離立ちB

七枷　社

屈みCからの連続技が強力な社。いずれも体力をごっそりと奪うものばかりで頼りになる。唯一の難点は下段スタートの連続技が難しいことぐらい。

A：基本連続技　ジャンプC→屈みC→➡+A→弱ジェットカウンター→弱ジェットカウンター・スティル　40%

オーソドックスでコマンドも簡単、しかも大ダメージとくれば使わない手はない。一応ここでは➡+Aにしているが、➡+Bのほうがダメージは高い

B：下段からの連続技　40%
屈みB→屈みA→ファイナルインパクト

C：目押しでつなぐ連続技　30%
近距離立ちA→屈みC→強ミサイルマイトバッシュ

D：高威力連続技　55%
ジャンプC→近距離立ちC→➡+A→ミリオンバッシュストリーム

E：カウンターからの連続技　20%
ふっとばし攻撃（カウンターヒット）→強ジェットカウンター

B／下段スタートの連続技だが、屈みB→屈みAのつなぎが少し難しいのが難点。しかもファイナルインパクトも出しづらい。だができれば重要な戦力になるのも確かなので覚えたい。これが難しい人は屈みAを2発出してから遠距離立ちBにつないでガマンしよう。
C／近距離立ちAから目押しで屈みCにつないでいるところだけがポイント。実戦ではめくりからぐらいしか使える機会がないので知識だけでいいだろう。
D／連続技Aの超必殺技バージョン。➡+Bからだとミリオンバッシュストリームがつながらないので注意。
E／カウンターがらみの連続技で、ふっとばし攻撃が偶然カウンターヒットしたときのみ拾える。牽制に使う連係でたまに運がいいとヒットする程度だ。

ミリオンバッシュストリームはボタン連打で高威力だ

乾いた大地の社

必殺技が投げしかないので連続技の数はそう多くはないが、どれも高威力で非常にいい感じだ。ヒット確認をして投げを入力していこう。

A：基本連続技　ジャンプC→屈みC→➡+A→「むせぶだいち」　50%

たったこれだけでこの威力。➡+Aで前進するので間合いもそこまで気にしなくていい。コマンド入力を早めに心がければ簡単にできるようになるぞ

B：「くじくだいち」からの連続技　50%
近距離立ちC→➡+A→暗黒地獄極楽おとし

C：下段からの連続技　30%
屈みB→屈みA→「むせぶだいち」

D：「にらぐだいち」への連続技　20%
近距離立ちB→「にらぐだいち」

B／「くじくだいち」を決めたあとは、相手方向に一瞬歩いてから技を出していかないと、コマンド投げが決めにくいので充分注意したい。やりにくい人は多少ダメージは落ちるが、屈みC→➡+A→「おどるだいち」にすれば、確実に決められる。これなら歩かなくてもいいので万人向けだね。
C／『七枷　社』と一緒で屈みB→屈みAのつなぎが難しいが、パワーゲージがなくてもそれなりのダメージが期待できるのがポイントだ。ぜひ覚えておきたい。
D／「にらぐだいち」は弱攻撃からなら連続技になるので、一度「にらぐだいち」を決めたあとに追い打ちをして、このあとの2択から再び「にらぐだいち」につなぎたいときはこれを使っていく。

「にらぐだいち」も近距離弱攻撃からなら連続技になるぞ

シェルミー

段数は稼げないがダメージ的には申し分なく、ワンチャンスを活かせるぞ。

A：基本連続技　めくりジャンプC→近距離立ちC→シェルミースパイラル→シェルミーキュート　40%

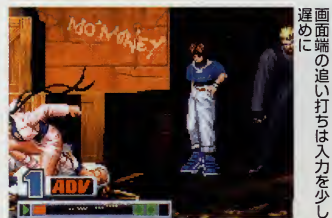
シェルミースパイラルの⬅⬋⬇⬊➡入力はちゃんと立ちガード方向から入力しよう

B：弱攻撃からの連続技　30%
屈みB→近距離立ちB（一段めキャンセル）→シェルミーホイップ→シェルミーキュート

C：特殊技からの連続技　25%
（キャンセル）➡＋B→シェルミースパイラル→シェルミーキュート

D：高威力連続技　50%
めくりジャンプC→屈みC→シェルミーフラッシュ

A／単純だがダメージの大きい連続技。まさに基本、常用連続技だ。相手を画面端に投げたときはシェルミーキュートがスカってしまうが、少し遅めに入力すれば当たってくれる。
B／一応弱攻撃スタートの連続技。シェルミースパイラルやシェルミーフラッシュを使うこともできる。
C／あまり実用的ではない連続技。ほぼ密着の弱攻撃からキャンセルで➡＋Bを使い（弱攻撃からは連続技にならない）キャンセルしてシェルミースパイラルを入れる。

D／コマンド入力がシビアだが相手の体力の半分を奪える連続技。ただしシェルミースパイラルのダメージもかなりのものなので、ゲージを使うかどうかは微妙なところだ。

画面端の追い打ちは入力を少し遅めに

荒れ狂う稲光のシェルミー

微妙に弱体化した必殺技群だが連続技はまだ残っているぞ。

A：めくりからの連続技　めくりジャンプC→近距離立ちC→➡+B→暗黒雷光拳　50%

めくりジャンプさえできれば、あとは問題ないだろう。落ち着いて入力しよう

B：基本連続技　25%
近距離立ちC→➡+B→強「やたなぎのむち」

C：密着からの連続技　35%
屈みB→立ちB（1段めキャンセル）→弱暗黒雷光拳

D：跳び込みからの連続技　45%
ジャンプC→近距離立ちC→暗黒雷光拳

A／簡単かつ高威力の連続技。ゲージを温存したいなら最後を強「やたなぎのむち」で代用しよう。ガードされている場合は「むげつのらいうん」を出していくといいぞ。
B／正面からの連続技。暗黒雷光拳は届かないためパワーゲージがあっても代用できない。ガードされているときは「A」同様「むげつのらいうん」だ。
C／屈みBのあとに、先行入力しつつ、B・Aをずらし押しする感じで入力するのがコツだ。間合い的にあまり狙いどころはないかも。

D／めくれない間合いからジャンプした場合に狙う連続技。入力のコツはジャンプCのあと、⬇⬊➡+C・⬇⬊➡+Aと素早く入力しよう。この入力方法でバッチリ出せるはずだぞ。

結局最後は「やたなぎのむち」か暗黒雷光拳につなげばいいのだ

クリス

➡＋Aを要とした連続技が強力だ。使う状況も多いぞ。

A：基本連続技　めくりジャンプD→近距離立ちC→➡＋A→シューティング・スラスト　30%

ガードされているとシューティングスラストの前で割り込まれる恐れがあるぞ

B：ディレクションチェンジからの連続技　40%
弱ディレクションチェンジ→屈みC（1段めキャンセル）→➡＋A→ツイスタードライブ

C：難しい連続技　45%
めくりジャンプD→屈みB→屈みA→➡＋A→チェーンスライドタッチ

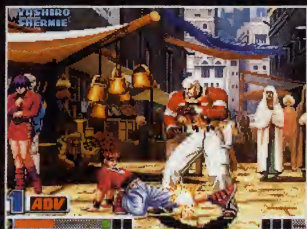
D：画面端での難しい連続技　40%
ジャンプD→近距離立ちC→➡＋B（2段めキャンセル）→ツイスタードライブ

A／跳び込みから入った連続技としてはダメージ的には大したことがない。とはいえガードされても見逃してもらえることが多く、ほとんどの場合決め打ちで使える便利な連続技だ。
B／弱ディレクションチェンジからは屈みCスタートの連続技を入れるとよい。➡＋Aはスライドタッチになりやすいので注意しよう。まぁスライドタッチが暴発しても連続技にはなってくれるが。パワーゲージがない時は超必殺技の代わりにシューティング・スラストを使えばよい。
C／弱攻撃スタートの連続技。ヒット確認してパワーゲージを使うことができるので、使えるようにしておきたい。
D／画面端限定で難度も高いが、つなぎの形が面白い連続技。

しゃがまれていると当たらない屈みCもここでは活躍できる

炎のさだめのクリス

一撃必殺の連続技がなくなった分、決められるときに確実に決めていこう。

A：基本連続技　屈みB→立ちA→➡＋A→「かがみをほふるほのお」　25%

屈みBから➡＋Aまでは、⬈＋B→レバーニュートラルA→➡＋Aと入力すれば「たいようをいるほのお」が暴発する心配がないぞ

B：跳び込みからの連続技①　35%
ジャンプD→近距離立ちC→➡＋A→「かがみをほふるほのお」

C：跳び込みからの連続技②　35%
ジャンプD→近距離立ちC→「ししをかむほのお」→「つきをつむほのお」

D：重ね技からの連続技①　40%
「たいようをいるほのお」→暗黒大蛇薙

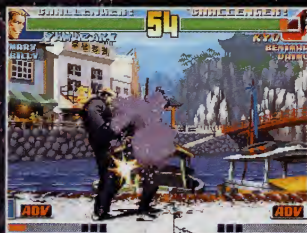
E：重ね技からの連続技②　60%
「たいようをいるほのお」→ジャンプC→しゃがみC（1段めキャンセル）→➡＋A→暗黒大蛇薙

A／屈みBから始まるので反撃にも使えて便利だが、炎のさだめのクリスの場合、気軽に出せる必殺技がないので「むようのおの」がヒットしているかどうかを確認するのが、非常に大事になる。もしガードされていたときは➡＋Aで止めて、必殺技までは出さないようにしよう。
C／「ししをかむほのお」は最後のモーションにキャンセルをかけることができるので、「つきをつむほのお」につなげよう。それにしても今年は「ししをかむほのお」から超必殺技がつながらないのがイタい。
D・E／狙う機会は多くないが「たいようをいるほのお」がヒットしたらジャンプ攻撃や暗黒大蛇薙が連続技になる。起き上がりなどに重ねてみよう。

このモーションがキャンセル可能

山崎　竜二

砂かけの性能が下がり、今年はかなり寂しい山崎。せめてできるぶんだけでも完璧にしておきたいところだ。

A：難しい連続技　砂かけ→蛇使いキャンセル→（少し歩いて）近距離立ちC→弱裁きの匕首　30%

砂かけは出が遅いので、起き上がりに重ねるか、一部の突進技に対する返し技として狙うようにしよう

B：基本連続技　20%
斜めジャンプB→近距離立ちC→➡＋A→蛇使い中段

C：高威力連続技　30%
ジャンプD→近距離立ちC→強裁きの匕首

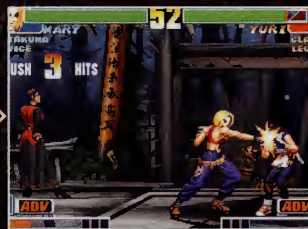
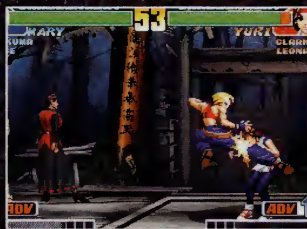
D：特殊連続技　40%
サドマゾ（カウンターヒット）→ギロチン

A／砂かけを密着で決めたあと蛇使いでキャンセルし、さらにそれをDボタンでキャンセルしてすぐ動けるようにする。超必殺技が使えるときは、近距離立ちC〜をギロチンに変えよう。
B／➡＋Aまでにヒット確認し、相手にガードされていたら蛇使いキャンセル〜中ジャンプなどでラッシュを続けよう。
C／強裁きの匕首は、間合いが遠いと途中で空振りしてしまうので、連続技にするときはこの程度。自信がある人は、ドリルを狙ってみてもいい。
D／『KOF' 98』のサドマゾはガード不能＆無敵になっているので、強気で使ってみる価値はある。もしギロチンが出せないときは、蛇使い上段を決めておこう。

ギロチンは、対地よりも対空性能が上がっている

ブルー・マリー

前作のような強烈さはなくなったが、それでも痛い連続技は持っているぞ。ジャンプ攻撃がヒットしたら、そのチャンスを逃すな！

A：基本連続技①　ジャンプD→近距離立ちC→➡＋A→バックドロップ・リアル　35%

マリーのジャンプ攻撃は打点が低いため、地上技へつなげるのは簡単。➡＋Aからは、パワーゲージがあれば超必殺技へつなげるのが得策だろう

B：基本連続技②　60%
ジャンプD→近距離立ちC→➡＋A→M.タイフーン

C：特殊連続技①　40%
M.ダイナマイトスウィング（カス当たり）→ジャンプ→M.タイフーン

D：特殊連続技②　35%
M.ヘッドバスター→M.スプラッシュローズ

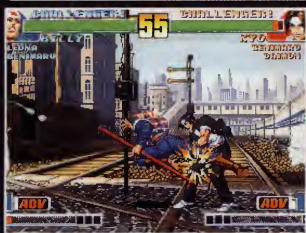
A・B／マリーの基本連続技はジャンプから始める。ジャンプ攻撃から地上技へつなぎやすいキャラなので、それほど難しくないはずだ。ジャンプBから地上技へつなげることも可能だぞ。
C／M.ダイナマイトスウィングのカス当たりを使った連続技は、かなり特殊。M.ダイナマイトスウィングを対空技として使うと膝蹴りだけがヒットし、相手をつかみ損ねることがある。そこでジャンプやダッシュなどで相手に近づき、ダウン中の相手に投げを入力すると強引に投げてしまうことができるのだ。
　ただし、相手がダウン回避すると、投げは当然決まらない。M.ダイナマイトスウィングのカスダメージしか入らないのだ。回避を使ってくる相手には、M.タイフーンは控えておこう。

カス当たりした場合、前ジャンプ→着地投げがバッチリだ

ビリー・カーン

ビリーの連続技は、基本的にそれほど狙う機会が多くないが、やはり決めるときは決めておきたいものばかり。ダメージもそこそこあるのが救いだ。

A:基本連続技(共通) ジャンプD→近距離立ちC→三節棍中段突き→火炎三節棍中段突き

40%

まず第一に覚えておきたい連続技で、ダメージも高い。ポイントは近距離立ちCで、できることなら、やや難しくなるが屈みCにしていきたい

B:下段からの連続技(共通) 20%
屈みB(×2)→近距離立ちB→➡+A

C:追い打ち用連続技(アドヴァンスト・共通) 55%
屈みC→弱強襲飛翔棍→超火炎旋風棍

D:パワーゲージを使う連続技(表) 45%
屈みC→大旋風

B/接近戦で非常に重宝する簡易連続技で、ダメージは少ないが下段スタートの屈みBがポイント。実戦では屈みB→近距離立ちBと1発で次の技につなげたほうがいいだろう。

C/屈みCから強襲飛翔棍がつながるので、結構狙う機会が増えた。コマンドが難しいなら近距離立ちCからでいいだろう。強襲飛翔棍からの追い打ちは、基本を中ジャンプC、端に追いつめているなら超火炎旋風棍にして大ダメージを狙おう。ちなみにパワーMAXだと強襲飛翔棍からの追い打ちはできないので注意。

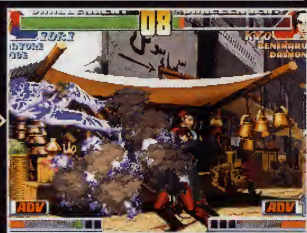
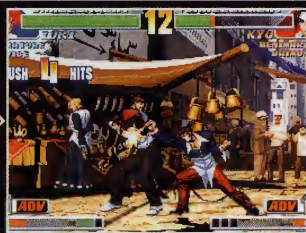
D/超必殺技の大旋風は、弱攻撃からでも連続技になるので、相手と密着したら狙ってもいいだろう。コマンドがやや難しめだ。

強襲飛翔棍からの超必殺技は、アドヴァンストのみの特権

八神　庵

細かい連続技やカウンターヒットがらみを入れるとキリがないので省略。実戦で使う&使えそうなものをチョイス。

A:百合折りからの基本連続技 百合折り(ジャンプ中⬅+B)→近距離立ちB→➡+A・A→八稚女

45%

ゲージを温存するなら最後の必殺技は強葵花で代用しよう

B:基本連続技 25%
屈みB→屈みA→弱葵花

C:屑風につなぐ連続技 10+α%
百合折り→屈みA→屑風

D:屑風からの連続技(アドヴァンスト) 30%
(屑風→ダッシュして近づき)近距離立ちC→➡+A→強葵花

A/この連続技で一番難しいポイントは夢弾(➡+A・A)の2段めがしっかり出せるかどうかだろう。コツは気持ち早めにボタンを押す、だ。

B/近距離戦で牽制をしつつ狙える連続技だ。基本的には弱葵花でかまわないのだが、弱八稚女で代用することも可能。

C/百合折りのあと、屑風コマンドを入力しつつ途中でAを押し(Aは立ちでも屈みでもOK)、すぐに残りのコマンドを入力してやればOK。ちなみに百合折り→屑風も連続技だ。

D/途中の夢弾は1段めをキャンセルして葵花or八稚女につなぐ。安定したい、またはエキストラの場合は遠距離立ちC→強葵花にする。ダイレクトに八稚女も入れられるぞ。

アドヴァンストの人はできるようにしておこう

マチュア

威力こそ最低レベルだが、その決まりやすさは特筆モノ。「つなぎ」の早さに慣れ、確実に決めていけるようにしたい。

A：基本連続技①　ジャンプB（1～2段めキャンセル）→立ちB（2段めキャンセル）→ノクターナル　ライツ　35%

弱攻撃やデスロウは威力に乏しいので、できるだけノクターナル　ライツにつないでいきたい。立ちBからは、弱サクラリッジや➡＋Bも連続ヒットする

B：基本連続技②　25%
屈みB（×1～3）→屈みA→強デスロウ

C：高威力連続技　40%
近距離立ちD（2段めキャンセル）→ヘブンズゲイト

D：特殊連続技　20%
弱エボニーティアーズ（カウンターヒット）→弱デスペアー

A／立ちBの１段目は下段判定なので、ガードを揺さぶる能力が高い。屈みBも下段技だが攻撃発生が遅いので、決め打ちで立ちBを出してしまったほうが、結果的に得をすることが多いだろう。なお、超必殺技が使えない場合は強デスロウ×3で代用する。
B／ダッシュから狙っていくときはこれ。もちろんノクターナル　ライツにつなげてもいい。屈みA（屈みB）→立ちB（×2）という形もある。
C／相手が大きなスキを見せたときはこれを決めたい。必ず画面端まで持っていけるのも密かなポイント。
D／相手を画面端に追い詰めたときに狙える連続技。地上技に対してカウンターをとれば、ヘブンズゲイトを決めることもできる。

近距離立ちD×2キャンセルで出すと引っかかりやすい

バイス

投げキャラだが連続技も充実している。間合いもあまり気にしなくていいぞ。

A：基本連続技①　ジャンプD→屈みB→屈みA→弱メイヘム→ミサンスロウブ　35%

メイヘムは割と離れた間合いからでもつながってくれるので便利だ

B：基本連続技②　25%
近距離立ちC→弱ディーサイド

C：高威力連続技①　35%
近距離立ちC→➡＋A→弱ディーサイド

D：高威力連続技②　45%
近距離立ちD（2段めキャンセル）→ネガティブゲイン

A／メイヘムはガードされると反撃を受けるので、ヒット確認して使うようにしよう。
B／ディーサイドはガードされても反撃を受けないのでヒット確認せずに使っていくことができる。アドヴァンストの場合、ディーサイドで相手を放り投げたあとバイスが動けるようになった瞬間にパワーMAX発動すれば、ディーサイドのダメージがパワーMAX扱いになってくれる。無視できないダメージ差があるぞ。
C／ほぼ密着しておく必要がある連続技。これももちろんパワーMAX発動すればダメージがアップする。
D／ヒット確認してネガティブゲインにつなぐことができる連続技。近距離立ちDの発生が遅いのが難点。

ディーサイドのあとはここでパワーMAX発動すればいい

タクマ・サカザキ

パワーゲージを持った状態なら、連続技に超絶な破壊力を期待できる。一発逆転も可能だ。

A：基本連続技　屈みB→➡＋A→弱龍虎乱舞

50%

跳び込みや相手の技のスキなどに狙っていく連続技。弱で出せばガードされても反撃を受けないので、決め打ちで出していける

B：跳び込みからの連続技　ジャンプC→屈みC→強飛燕疾風脚→弱暫裂拳

45%

ガードされるとコマンド投げを持ったキャラには確定で反撃を受けるので要注意

C：めくり攻撃からの連続技①　めくりジャンプD→近距離立ちC→真・鬼神撃

50%

ヒットしてないときは真・鬼神撃が発動しないので、狙うリスクが低い

D：めくりからの連続技②

65%

めくりジャンプD→近距離立ちC→➡＋A→龍虎乱舞

E：めくりからの連続技③

30%

めくりジャンプD→屈みB（×2）→（ディレイキャンセル）➡＋A

A／これはパワーゲージが必要だがそれだけ重要なので、あえて基本連続技とした。龍虎乱舞はガードされても安心な弱で出そう。
B／おなじみの連続技。強飛燕疾風脚のあとは相手が空中に浮くので、ここに追い打ちをかける。跳び込みはノーマルジャンプにしていかないと、屈みCにつなぎにくくなるので気をつけよう。
C／ガード不能技だが技の出が遅い超必殺技、真・鬼神撃を連続技に導入したもの。➡＋Aを挟んでからでも真・鬼神撃がヒットする相手もいるが、2段めで離れて連続にならなくなってしまうので使いものにならない。
D／この連続技は気絶した相手に入れよう。相手気絶時以外のときは、パワーMAX状態から一発を狙って出すといい。
E／この連続技はヒット確認から起き攻めをかけるために用いる連続技。通常技をキャンセルした➡＋Aはダウンしないで立ちやられモーションになるのだが、ディレイキャンセルを用いることによるダウン属性の復活を利用する。➡＋Aのあとは目前に相手がダウンするので、めくり攻撃を狙った起き攻めを仕掛けやすくなる。

めくられた相手がタクマ側を向いていると、キャラによっては連続技にならない

屈みBから一瞬待ってキャンセル➡＋Aを出せば、

属性が戻って相手はダウンするようになる。ここからめくりの起き攻めへ

ハイデルン

必殺技の性能上、本当に「連続技」と呼べるのは1つだけ。むやみに狙わず、チャンスがくるまで焦らず待とう。

A：高威力連続技 ジャンプC→近距離立ちC（2段めキャンセル）→➡+B（1段めキャンセル）→弱ハイデルンエンド 50%

近距離立ちCからの➡+Bは、タイミングよく目押しすること。ハイデルンエンドは早めに入力し、ボタン押しっぱなしで出す

B：基本連続技① 30%
めくりジャンプC→近距離立ちB→ストームブリンガー

C：基本連続技② 15%
弱クロスカッター→屈みC

D：特殊連続技 45%
ジャンプC+D（カウンター）→弱ハイデルンエンド

A／ハイデルンは、基本的に連続技を狙って動くタイプではないが、これだけは確実にできるようにしておきたい。攻めに使う場合は、ハイデルンエンドのレバーまで決め打ちで入力し、近距離立ちCのヒットを確認してからBボタンを押そう。画面端で立ち状態の相手に決めたときは、➡+B後ファイナルブリンガーを決めることもできる。
B／ストームブリンガーは密着からなら弱攻撃キャンセルで連続技にできる。
C／画面端で有効。クロスカッターは、キャンセルから連続技にすることはできないが、技後の硬直が短いことを利用していろいろできる。アドヴァンストであれば、画面端〜端で弱を撃ってからダッシュで追いかけ、Aの連続技を決めることも可能だ。
D／多少決め打ちぎみになるが一応カウンターを確認して出すことはできる。

クロスカッター→ダッシュ後は、相手をよく見て判断すること

草薙　柴舟

超威力のものはもちろん、細かいが役に立つものまでバリエーション豊富。ただし、操作やタイミングは玄人好みかも。

A：高威力連続技 ジャンプC→近距離立ちC（2段めキャンセル）→➡+A→弱裏百八式・大蛇薙 50%

大蛇薙は出し切りでもいいが、なるべくヒット確認しよう。キャンセル弱闇払いは、前転〜コマンド投げを狙われてもジャンプで回避できる

B：基本連続技 30%
ジャンプB→近距離立ちC（1段めキャンセル）→七百弐拾式・炎重×2→弱百式・鬼焼き

C：下段からの連続技① 15%
屈みB→屈みA→弱百拾式・鉈車

D：下段からの連続技② 25%
屈みB→近距離立ちC（1段めキャンセル）→➡+A→強百拾式・鉈車

E：特殊連続技 55%
➡+B→遠距離立ちC→弱裏百八式・大蛇薙

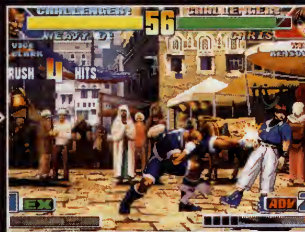
A／事実上の基本連続技。近距離立ちCの攻撃発生が非常に早く、ジャンプ攻撃の打点は高めでもいいうえに、弱大蛇薙はガードされても安全だ。
B／操作的には楽だが、ガードされたときのリスクが大きく、上達してくるとあまり使わなくなる。弱鬼焼きを屈みCからの連係にする手もアリ。
C・D／操作は難しいが、安定してできるようになると大きな戦力になる連続技。鉈車を決めたあとはダウン回避されないので、起き攻めでさらにこれらを狙っていこう。
E／➡+Bはガードされても柴舟のほうが有利なので、連係の合間にさりげなく混ぜていくと効果的。超必殺技が使えないときは、➡+B→弱鉈車が安定して決まる。

➡+B後は、連続技としてはシビアだが、屈みDが安定

Combination List

ヘビィ・D！

屈みAからの連続技と、ダンシングビートからの追撃が面白いヘビィ・D！。パワーはないが連続技マニアには垂涎の各種連続技を見てみよう。

A：基本連続技　ジャンプC→屈みB→屈みA→➡＋A→弱R・S・D　30%

この連続技は超基本連続技で、ダメージはそれほど高くないが重要である。➡＋Aにつなげる時にレバーを回してしまうとR・S・Dが出てしまうので注意

B：反撃用連続技　40%
屈みA（×3）→D・クレイジー

C：目押しでつなぐ連続技　25%
屈みB→屈みC→ブラストアッパー

D：投げがらみの連続技　70%
〜パワーMAX時〜（シャドー後）ダンシングビート→D・マグナム

B／超必殺技のD・クレイジーならば、➡＋Aを中継しなくても連続技になる。コマンドの入力も楽で、屈みAをテンポよく押すタイミングでD・クレイジーを出していけばよく、本当にキャンセルをかけているのか？　という具合でつながるのがいいところ。ちょっとした反撃に使っていこう。
C／ただ単に屈みBから屈みCがつながるよ、というだけで特に狙わなくていいだろう。ブラストアッパーも気分で入れてみた。
D／実戦ではほとんど狙えないだろうこの連続技。パワーMAXのD・マグナムだと肩にまで攻撃判定があるので追撃に使えるようになる。たった2発でこの威力、相手にお願いしてでも一度は決めてみたい。

実戦ではなかなか決まらないが超減る連続技D

ブライアン・バトラー

ブライアンの連続技は、地味なものから派手なものまでそろっている。どれも実戦向きなので、練習して使いこなしてほしい。

A：跳び込みからの連続技　めくりジャンプC→近距離立ちC→強ブライアントルネード　40%

ジャンプCはめくり性能が高いので跳び込みにはコレを使っていく。近距離立ちCを1段めでキャンセルできれば、ブライアンハンマー〜へつなげてみよう

B：基本連続技①　20%
屈みB（×3）→屈みA

C：基本連続技②　20%
（一足飛び）ジャンプ中⬇＋C→屈みD

D：高威力連続技　60%
めくり強スクリューボディプレス→近距離立ちC
→ブライアンハンマー→タイガードライバー
→ショルダーバックブリーカー→バスター＆ボム

A／基本となっているのは簡単かつ大ダメージの連続技A。跳び込みから近距離立ちCを狙い、そこから必殺技へつなげていく。近距離立ちCを1段目でキャンセルしてブライアンハンマーが出せれば、連続技Dに移行するのがベスト。難しいので連続技Aでも充分だぞ。
B／地味だが強力なのは連続技B。弱攻撃を連打するだけの超簡単連続技だが、ダメージは侮れない。ダッシュから、跳び込みから狙っていこう。
C／連続技Cはエキストラを選ぶ人がよく使う連続技。これも地味だが威力は充分だぞ。
D／これは難しいがぜひとも覚えてほしい。近距離立ちCを1段めでキャンセルするのがコツ。難しいぞ。

屈みB×3は地味だがその威力は侮れないぞ。狙うしかない！

ラッキー・グローバー

ジャンプの軌道が大きいので、跳び込みからの連続技を狙う機会はほとんどなし。でも、ま、いっか。

A：密着状態からの連続技　近距離立ちC→➡+B→強ヘルバウンドor弱ラッキードライバー　45%

密着からでないと➡+Bが当たらないのが欠点だが、ダメージが大きいのでスキあらば狙っていきたい

B：基本連続技①　20%
屈みB→近距離立ちB→デスヒール

C：基本連続技②　35%
屈みB→屈みB→ヘルバウンド

D：特殊連続技　45%
デスシュート（A）→屈みB→屈みB→ヘルバウンド

A／連続技そのものは簡単なのだが、密着からでないと➡+Bがヒットしないのが欠点。さらに弱ラッキードライバーはキャラ限定なので、基本的に強ヘルバウンドにしていこう。
B／超必殺技が使えないor使いたくないときの基本連続技。……と言いたいところだが、この連続技もキャラによってはつながらず、安定しない。無難に屈みDキャンセルデスダンクにしたほうがいいかも。
C／超必殺技がらみなので、いつでも、というわけにはいかないが、一番安定している基本連続技だ。2段目の屈みBは近距離立ちBで代用できるので、入力しやすいほうで覚えよう。
D／「B」の最初にデスシュートが加わっただけ。おまけ。

結局ラッキーの連続技のダメージ源はヘルバウンドってわけだ

矢吹　真吾

新技の真吾謹製　オレ式・銃研ぎからの追い打ちをからめた連続技は威力も高く、攻めをキープできる。スキあらば狙っていこう。

A：基本連続技　屈みB→屈みA→荒咬み　未完成　15%

今年は毒咬み　未完成の出が遅くなっちゃったから、屈みAからは荒咬み　未完成につなごうぜ。基本中の基本連続技だ

B：高威力連続技　50%
➡＋B→駈け鳳焼→弱朧車

C：跳び込みからの連続技　35%
ジャンプC→近距離立ちC→真吾謹製　オレ式・銃研ぎ→ジャンプC

D：運がいいと決まる連続技①　20%
屈みB→屈みA→毒咬み　未完成

E：運がいいと決まる連続技②　20%
真吾キック→ジャンプD

C／コレコレ、今年のウリはなんと言っても「オレ式・銃研ぎ」よ。連続技に組み込んでさらに追い打ちまですれば、結構なダメージになるぜ。画面端なら銃研ぎから強朧車で追い打ちだ。
D／今年は毒咬み　未完成の時の部分の当たり判定がなくなって使えないな～って思ってたんだけど、たま～に当たることがあるんだ。ランダムだから、狙って当てられないんだけど。
E／真吾キックがクリティカルヒットして相手がふっとんだら、ジャンプDなんかで追い打ちできるんだ。間合いとかタイミングとかって毎回違うから、確実にはできないんだけど。運と言えばパワーMAX時の駈け鳳焼がクリティカルヒットしたときは、さらにキャンセルで超必殺技が当たるぞ。

ときど～き、時が当たるんだよね

ルガール・バーンシュタイン&オメガ・ルガール

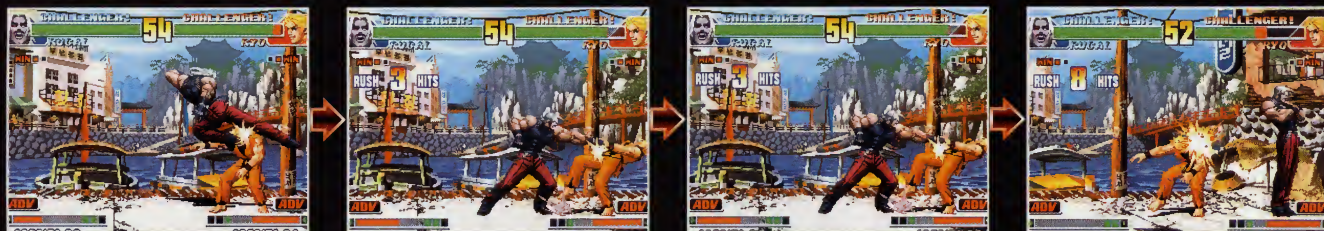
ノーマルのルガールの連続技は、攻撃力がほかのキャラよりもやや低い。連続技を決められるチャンスにはキッチリ決めよう。

A：基本連続技（共通）　屈みB→屈みA→➡+B

20%

ダメージは低いが、ほかの連続技でも応用するのでミスなく入力できるようにしたい。キャンセルは➡+Bの1段めにかけていく

B：オメガ・ルガール基本連続技　ジャンプD→近距離立ちC→（2段めキャンセル）バニシングラッシュ

45%

バニシングラッシュはガードされてもオメガ・ルガールのほうが有利なので、プレッシャーをかける意味でも使っていく価値がある

C：起き攻め専用連続技（共通）　（重ね）ジャンプめくりB→屈みB→屈みA→➡+B→（1段めキャンセル）弱ジェノサイドカッター

30%

めくりはジャンプDでも一応可能だが、この場合はジャンプBのほうがやりやすい。ジャンプはノーマルジャンプから入ろう。

D：ルガール対空相打ちからの連続技

50%

ジェノサイドカッター（相打ち）→ギガンテックプレッシャー

E：反撃用連続技（共通）

45%

近距離立ちC→（2段めキャンセル）➡+B→（1段めキャンセル）ギガンテックプレッシャー

A／これはどちらでも可能な共通連続技。簡単な入力なので、とっさのときの反撃技としても有効だ。余裕があれば、➡+Bの1段めでキャンセルをかけることによって、ガードされたときにスキの大きい技でもヒットを確認してからつなげていくことが可能。

B／オメガ・ルガール専用の連続技。単体でも非常に高性能な「バニシングラッシュ」につなげる連続技だ。簡単なうえに結構減るのがまたタチ悪い。パワーゲージがあれば、超必殺技につなげるといい。画面端のときには、あとのことを考えてグラビティスマッシュにしておけば、ガードされていた場合にバニシングラッシュの強制連係へ移行できるぞ。

C／一応相手がダウンしてなくてもできるが、起き上がりに重ねたほうが難易度的には楽になる。めくれるといってもシビアなので、決して過信しすぎないように。

D／この連続技はルガールの対空技でもある、強ジェノサイドカッターが相打ちになったときに狙っていける。このあとはパワーゲージがあれば例のようにギガンテックプレッシャーで拾うことができる。パワーゲージがないときは、ゴッドプレスで代用しよう。

➡+Bの1段めは技の出が早いが、キャンセルをかけられるタイミングもシビア

オメガ・ルガールなら相打ちでなくともダークジェノサイドの2段めから拾える。

E／どちらのキャラでもできる連続技だが、オメガ・ルガールの場合はほかにデストラクション・オメガやルガールエクスキュージョンにつなげることができるぞ。

オメガ・ルガールのダークジェノサイドは2段ヒットから……

ギガンテックプレッシャーで拾うことが可能

THE KING OF FIGHTERS'98

担当：レイス与平

アイランドダンサー ISLAND DANCER

KOFアイランド五周目突入記念としてスペクター権蔵様から'97アイランドの復活ハガキを頂戴したぞ！少量投入したので探してみようね。

▲(京都府　駿奈げろしゃぶ君)
★きてるわグルーヴが！一晩中踊り続けるのよ、ずっと！

▲(大分県　吉村昌起君)★美貌とプロポーション、おまけに舞踏も完璧！私に勝とうなんて10年早いって感じ！

▲(東京都　杉本朗さん)

果てしなき闘いに終わりはあるのか

躾で覚えて死亡学（タナトロジー）

▲(富山県　都氏さとみさん)

▲(京都府　MILMILさん)

残りは貴様らにくれてやる好きに始末しろ

▶(石川県　襲津彦君)★これでいつもいっしょ。3段重ねのミルフィーユみたい。

▶(東京都　らいじん君)★「制服もいいけど、アテナって喪服が似合いそう」←編集者談。大丈夫かおい。まあアイツがぽっくりいけばね。

▶(埼玉県　スチュアート教官さん)★サイコパワー極点集中！あなたの全力に勝ってみせる！

▲(愛知県　鷹栖世丸さん)★この初々しさがいいよね。KEEP ONウブ。

▲(千葉県　J・蒼魚さん)
★我希望禁熊猫法施行。

▲(大阪府　HELLOWEENさん)
★地に争乱、腹筋に和睦。蒟●畑は苦手だ。だってオラはゆるくなる体質だから。

▲(東京都　深居むらさきさん)
★チームワークがグラグラだ。

▶(東京都　福山龍次さん&かんきりこさん)★雲の形が変わるように二人の距離も変わっていくよ。

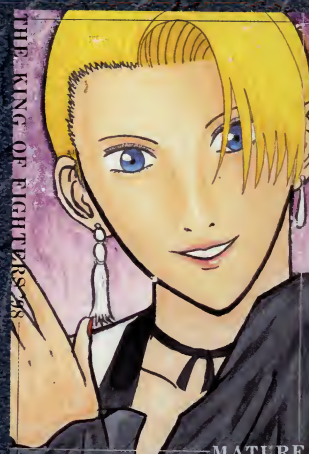
▶(宮城県　みっぴさん)★なにやってんニャか。

一族に流れる濃き血
薄らぐこと無き血はあまたの年月を流れる
中断された儀式、血は途絶えたか？否！
濃き血は静かに次の宴を待つ

▶（富山県　都氏さとみ♥さん）★あなたのうしろに…いる！

▲（千葉県　高畑まことさん）★ウフフ…ロードを続けるわよ。

▲（千葉県　林檎野風真さん）★砕き尽くし締め尽くし、切り裂き続け焼き尽くす！

▲（山口県　布袋直樹さん）★あんた世界じゃ2番目だ。そして俺はピアス好き。

▲（青森県　若本遥さん）★八神チームでもっとも命乞いが通じそうではある。

▶（東京都　杉本"シェル美♥"朗さん）★「あなた死ぬわ」私にはそれが暗示や予言ではなく決定事項であったことがすぐに理解できました。

▲（愛知県　鷹栖世丸さん）★煮て良し～焼いて良し！料理の基本は炎にあり。

▲（福島県　香月綾音さん）★もう一組バンドロボット製作の時か。

◀（千葉県　橘高翔さん）★楽しんでる…のか。炎しまっとけ！

▶（北海道　竹野内河月さん）★そりゃもうかっ飛び。アートオブの時は演出で撃っていたよーな。…忘れた。

▶（静岡県　東ねこ丸さん）★あの子が遠くを見つめてる。もう少しだけ待っててあげて。

▶（千葉県　残九郎君）★合法的なイジメだなぁ。

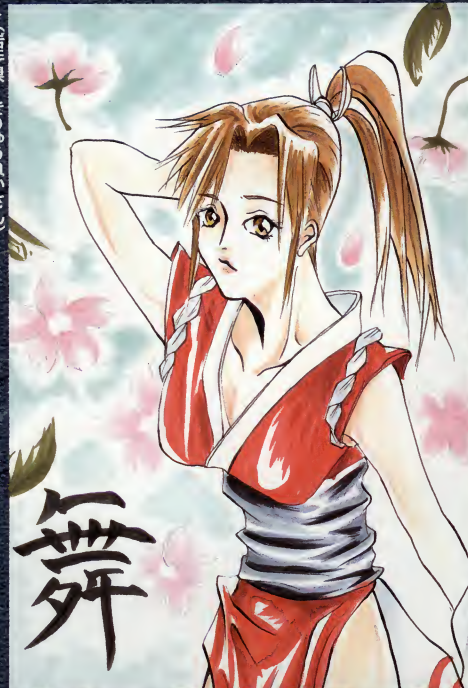
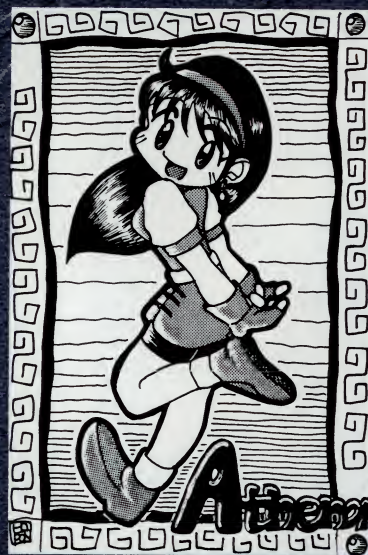
▶（広島県　蓋尤さん）★柴舟老に向かってお父さんってあーた。せめてパパ上。

▶（中国　リョウ・チェン・チー君）★「国外からの投稿も受けてますか？」バビッと受付中。特に魂人希望よ。

▶（富山県　たろうさん）★「今、一番嫁にほしい女の子です（ハガキ裏より）」カ、カミングアーウト！

▶（広島県　蓋尤さん）★シグナル。いつもと違って私から。

▶（東京都　刹那さん）★世界を救うかサイコ肉まん。

▶（岩手県　きりゅうれかさん）★忍ぶが華よと大和撫子。ん？

▲（大阪府　ヒロPON君）
★そしてふにらっとしてるアテナ。

▲（福岡県　服部髒蔵さん）★怒りの稲妻が炸裂する。←このキャプションやばすぎ。

▲（東京都　愛咲りょうたさん）★かわいいケンスウだがなかなかキマってるよね。

▲（香川県　風吹林さん）★殺視線120％！すべてはあの方のために…。

▲（埼玉県　大門政々君）
★ゲーセン野郎も背中で語るのだ！

▲（北海道　ひざきあずみさん）
★骨っ節があるヤツは伸びる！

◀（北海道　CHAGUさん）
★「ゆっくりいこうか」浅緑の戦士は言った。

◀（山口県　布袋直樹さん）
★グラビティ50％オフ。

◀（富山県　都氏さとみさん）
☆アートだ。ギース様も草葉の陰でデッドリーレイ部。

◀（京都府　M-LM-Lさん）★死線交わすアイツの瞳、その奥に宿るものを信じて。

◀（埼玉県　夏いちごさん）★キンパチってメジャーな呼称なの？

◀（愛知県　有万等打掛君）★ハイデルン大隊ここに集結。格闘家は知らないだろうが傭兵なら裸足で逃げだすだろう。

◀（富山県　HAB君）★炎は背負うモンだぞドラッシャー！

◀（青森県　上月アキオさん）★その炎21世紀まで灯るか？

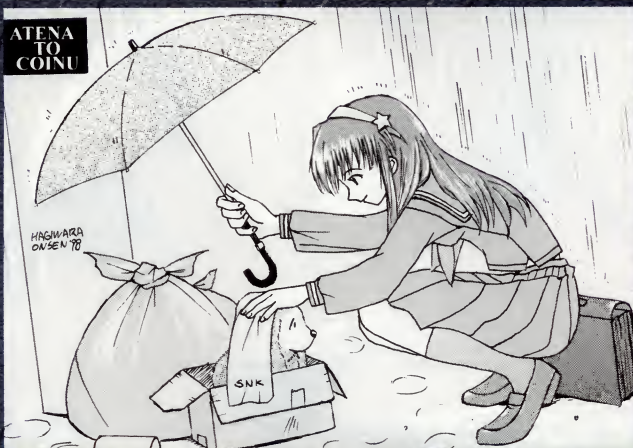
◀（東京都　守山いつかさん）★またデータが増えたわ。死を観察するって本当に楽しい…。

さてみなさんアイランドをここまで読んでいただいて誠にありがとうございます。でも、なにかこう足りないと思いません？21エモンのトイレがないゴンスケロケットやビートたけし不在期のひょうきん族のように足りない…大事ななにかが。

そう、実は今回のアイランドはアメリカンスポーツチームのネタが皆無なんです…。おやじチームもハイデルンが単品で頑張るばかりで柴舟、タクマはすこぶる未確認。ぐあ。

ええ…わかっています。私がKOFアイランド募集要項に「おやじアイランドあります」と書き込まなかったことがこの結果を招いたと！友達探し雑誌やクロスマーケットに「アメリカンスポーツチーム出来る方、僕とフレンドになりませんか」と投稿しておかなかったことがノンおやじ・ノンアメスポアイランドにつながったことは…ね。

『望まれていないのか？おやじアイランド』

否っ！たとえ世界が敵に回ろうとも次こそはやってやらあ！来年も消えてなきゃね。

▲（埼玉県　萩原音泉さん）
★ちょっと我慢してて。すぐ戻ってくるから。

▲（山口県　ぱるる誠志君）
☆熱くなるなよ。おまえらしくないぜ！

桃色 OR DIE

またやっちゃった！アンケートハガキでブーイングの嵐だった。かのコーナーのあとを引き継ぐは本コーナーだじょれ！桃色ハガキを集めてピーチ。とりあえず今回はウニマル君のせいにしとく。

▲（愛媛県　峠美穂子さん）★笑顔をスタイリング中。笑って笑って、笑いなさい。

▲（三重県　宮脇憲司君）★くほおっ！レースよりこっちがメイン！

YAMATO NADESICO?

KOF

▲（東京都　UNIMARU君）★その…下からガシッと鷲掴みは…許されるのか？

対戦攻略

本対戦攻略のタイトル部分に、キャラクター特性を表現するレーダーチャートと、そのキャラクターにおけるアドヴァンスト、エキストラモードのバランスを表現する棒グラフを掲載した。2つのグラフから戦法の指針を読み取り、攻略を読み込む手がかりにしていただければ幸いだ。

キャラクター能力
レーダーチャート

⑥ 牽制能力　連続技 ①
⑤ 対空能力　Sample　ガード崩し能力 ②
④ 反撃能力　機動力 ③

相対評価棒グラフ　ADV6　EXT4

寸評　他キャラに依存しない戦闘スタイルなので、モードに関わらず闘うことができる。

相対評価棒グラフについて

レーダーチャートの下にある棒グラフは、アドヴァンストとエキストラのどちらで闘ったほうが強く感じるかを、10を振り分けて表している。

注意してほしいのは、ゲーム全体としてのモードの評価を5：5とし、それぞれのキャラクターに対してアドヴァンスト（orエキストラ）ならではのプラス要素を加味した結果の平均となっている点。

たとえば、担当のライターが「基本的にアドヴァンストのほうがエキストラよりも強い」と思っているとしても、そのキャラクターにおけるアドヴァンストならではのプラス要素と、エキストラならではのプラス要素が同じぐらいあると判断していれば、評価は5：5になる。

ちなみに別モードのあるキャラクターは、左が正規、右が隠しのモード評価になっている。必殺技の変更などから、微妙に変わってくるばあいもあっておもしろい。

レーダーチャートの見方

①連続技…………文字どおり、連続技の強さ。チャンスの多さ（跳び込み、反撃、カウンターヒットなど）、ダメージの大きさを評価。

おもな評価プラス要素
- 発生の早い強攻撃や屈みBから連続技が安定して入る
- 1回の連続技で相手の体力ゲージ5割前後のダメージを与えられる

②ガード崩し能力…いわゆる「固め」だけでなく、自分からダメージを奪いにいけるかどうかという能力。

おもな評価プラス要素
- コマンド投げを持っている
- ジャンプ攻撃を2発以上出せる
- 中段技の性能がいい
- ジャンプが鋭く、屈みBからの連続技が安定かつ強力

③機動力…………移動の速さやジャンプの鋭さなど、素早く＆細かく自分のポジションを変更できる能力。

おもな評価プラス要素
- ジャンプが低い
- 空中で軌道を変更できる必殺技を持っている
- ガードされても安全、または非常に速い突進技（移動技）を持っている

④反撃能力………相手がスキを見せたとき、確実に直接ダメージを奪えるかどうかの能力。

おもな評価プラス要素
- 近距離攻撃の発生が早い
- 発生の早い突進系超必殺技を持っている
- 超必殺技が空中の相手にヒットしても、確実に一定ダメージを与えてくれる

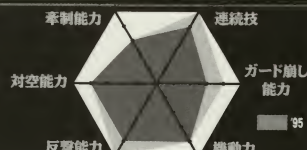
⑤対空能力………純粋に見てから対空技を出せるかという要素に加え、牽制技のジャンプ防止能力、空中戦で打ち勝てるかを考慮。

おもな評価プラス要素
- 無敵、もしくはガード効果のある対空技を持っている
- 背が低い
- 超必殺技を対空に使える

⑥牽制能力………地上戦で相手を押さえ込む能力。牽制中に跳ばれたり前転されたときの対応能力も含む。

おもな評価プラス要素
- リーチが長い
- 振りの早い強攻撃を持っている
- 単発技の攻撃力が痛い
- スキの小さい飛び道具を持っていて、かつそれが小・中ジャンプ防止にもなる

貴様の魂までも焦がしてみせる

担当：KFC-ぴぐ

荒咬みを極める

荒咬みからの派生

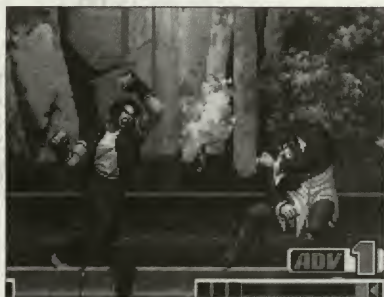
百拾四式・荒咬み（↓↘→＋A、以後「荒咬み」と表記）から始まる連係は、京サマの攻撃の要になる。たとえ年々弱くなってはいてもだ。まずは、荒咬みからの派生技の性質を見ていこう。

●荒咬み

基本的に荒咬みからの派生技はすべてガードされるとこちらが不利で、間合いが近いと反撃を受けてしまうものが多い。そのため、この荒咬みに限らず、先端部をガードさせるように気をつけていきたい。荒咬みからは、百弐拾八式・九傷と百弐拾七式・八錆に派生する。

●百弐拾八式・九傷（荒咬み動作中↓↘→＋AorC、以後「九傷」と表記）

荒咬み連係の中で、もっとも反撃を受けやすいのがこの九傷だ。技の出が早いので、出す側としても使いたくなるのだが、九傷自体のリーチは非常に短く、荒咬みを密着に近い状態で出しておかないと、九傷が空振りしてしまうことが多い。近距離立ちC→荒咬み→九傷ですらつながらないことが多い（相手によってはつながる）ので、反撃としても使いにくいぞ。

また、荒咬み→九傷後は、いったん止めて相手の様子をうかがっていきたくなるポイントだが、空振りしやすいだけでなく硬直も長いので、相手にとっても絶好の反撃ポイントになっている。九傷まで出したなら、躊躇なく百弐拾五式・七瀬か百弐拾七式・八錆まで出し切ってしまうほうが、かえって安全なことが多い。

とにかく九傷の空振りには気をつけたい

●百弐拾七式・八錆（荒咬み動作中→↘↓↙←＋AorC、荒咬み→九傷動作中AorC、以後「八錆」と表記）

技の出は遅いが、しゃがみガード不能。リーチも長く、ガードされたときのスキもあまり大きくはないので、使い勝手は悪くない。荒咬み→九傷→八錆は、密着から出したときや、七拾五式　改（↓↘→＋B・BorD・D、以後「七拾五式」と表記）で浮かせた相手に対しては連続ヒットする。

●百弐拾五式・七瀬（荒咬み→九傷動作中BorD、荒咬み→八錆動作中BorD、以後「七瀬」と表記）

荒咬み→九傷→八錆、荒咬み→八錆→外式・砌穿ちという連係は、いずれも2発目ガード後に前転されると大ピンチになってしまう。もし前転されても3発目を七瀬にすれば、相手と間合いが離れて反撃は受けなくなるので、前転を多用してくる相手には使ってみよう。相手を吹き飛ばす距離が長いので、端に追い詰めたいときに使おう。

●外式・砌穿ち（荒咬み→八錆動作中AorC、以後「砌穿ち」と表記）

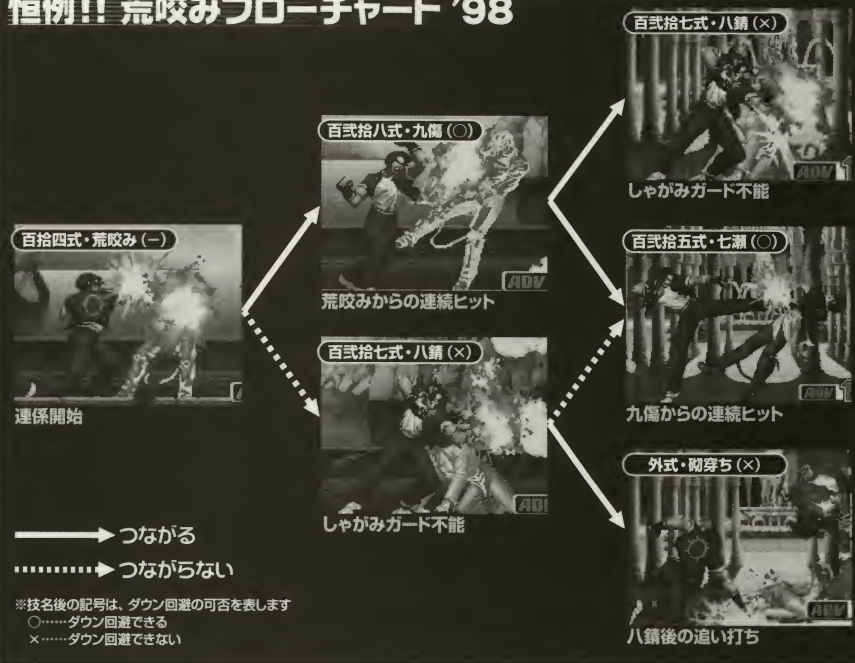
砌穿ちはガードされても反撃は受けにくいので、八錆を出したときは1セットで砌穿ちまで入力してしまってもいいだろう。八錆が当たれば必ず砌穿ちまで連続技になるぞ。

荒咬みからの連係はディレイをかけることも可能なので、タイミングにも気を配るようにしよう。

多用する連係は

次に、実際によく使う連係を考えてみよう。

まずは荒咬みの単発。荒咬みからの連係はガードされるとスキが大きいので、常に出す間合いやタイミングに注意しなければならない。そう考えると、派生させていくよりも間合いの調整がしやすいという点では使いやすい。荒咬みをガードされたあとは間合いが離れてしまうので、たがいに仕切り直しとなる感覚が強く、そうなると相手は跳んでくることが多いので、ここは対空技の用意をしておこう。できれば、荒咬みを出したあとは硬直中に↓↘→↓↘→とレバーだけ入力しておき、相手が跳んだ、あるいは動いたときのみボタンを押して、最終決戦奥義"無式"（三神技の壱）（以後「無式」と表記）を出せるようにするといいだろう。

もうひとつ使いやすいのが、荒咬み→八錆→砌穿ち。八錆、砌穿ちとも絶妙に出が遅いので、前の技をガードして動こうとした相手に当たることが多い。あるいは相手をダウンさせた直後に出して、起き上がりに八錆を重ねていく使い方もある。

勝敗の分岐点

ペースをつかむまで

京サマのジャンプ攻撃は、めくりが狙いやすいので地上の相手には強いが、横方向への判定はさほど強くはないので空中でカチ合うと不利。空対空を制するために少しでも相手より上にいこうと高いジャンプを使うと、今度は地上の相手に返される確率も高くなるので、まずは安心して低いジャンプで跳び込める状況を作り出そう。

そのためには、ダウン回避できない技でダウンを奪うのがいい。具体的には、弐百拾弐式・琴月陽（➡⬋⬇⬊⬅＋BorD、以後「琴月」と表記）や、R.E.D.Kick（⬅⬇⬋＋BorD)、対下段の九百拾式・鵺摘み（⬇⬋⬅＋AorC、以後「鵺摘み」と表記）である外式・虎伏せ、八錆、砌穿ちといったところだ。種類が多い分、実戦中でもこれらの技でダウンさせる局面は多いだろう。

琴月は足元にやられ判定がないので、相手の足払い攻撃をスカしつつ攻撃できる。さすがに密着状態で出していくのは勇気がいるので、少し離れた間合いでも屈みDを出してくる相手・キャラに対して使っていこう。

あるいは、七拾五式からの追い打ちや、立ちCからの連続技に使ってもいい。反撃技の理想は、近距離立ちC→百拾五式・毒咬み（⬇⬊➡＋C、以後「毒咬み」と表記）→四百壱式・罪詠み（毒咬み動作中➡⬊⬇⬋⬅＋AorC）→四百弐式・罰詠み（罪詠み動作中➡＋AorC）だが、ややコマンド入力が難しいうえに、ダッシュしてから出そうとすると、近距離立ちC→百式・鬼焼き（➡⬇⬊＋AorC、以後「鬼焼き」と表記）が暴発しやすい。それを避けるためにも、反撃技のひとつとして立ちC→琴月も覚えておくといいだろう。

相手の低いジャンプ攻撃をガードしたあとはガード硬直が短いので、もし着地してすぐに技を出されても、鵺摘みの防御効果で返せることが多い。下段攻撃なら外式・虎伏せが発動するので、跳び込みをガードしたら積極的に鵺摘みを狙ってみてもいいだろう。

R.E.D.Kickは近距離からキャンセルで出していくか、少し離れた間合いでジャンプ防止的に使っていく。屈みB→屈みA→八拾八式（⬊＋D）の連続技を決めたあとが狙いやすい。ヒット後は間合いが離れないので、起き上がりにめくりなどを狙って跳び込みやすい。R.E.D.Kickは気絶値が高いので、ここで跳び込みから毒咬み→罪詠み→罰詠みまで決まれば、まず気絶させることができるぞ。

低いジャンプ攻撃をガードしたあとは、

通常技なら鵺摘みでカチッと取れる

R.E.D.Kick後は一気にオトすチャンスだ

端に追い詰めてから

相手を端に追い詰めたら、強七拾五式を中心に相手を固めていこう。2発目を少し遅めに出すようにすれば、ガードされてもこちらが先に動けるので、さらに屈みA、屈みB、立ちCから七拾五式を狙っていこう。こうなればジャンプCやジャンプC＋Dといったジャンプ攻撃も使っていきやすい。

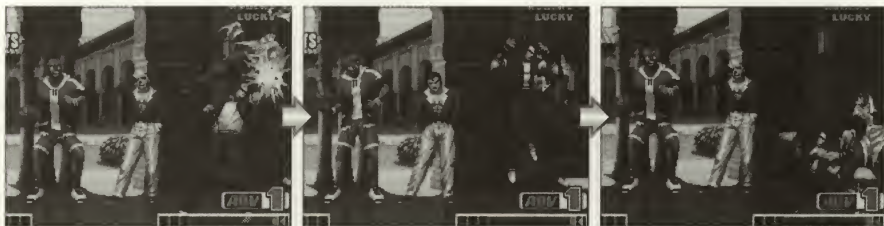
強七拾五式で浮かせたら、裏百八式・大蛇薙（⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡＋AorC、以後「大蛇薙」と表記）で追い打ちしてもいいが、大蛇薙のダメージ自体はそれほど大きくないので、攻めが持続するように、近距離立ちCや荒咬み→九傷で追い打ちしてみよう。

強七拾五式からこれらの技を当てて浮かせ直したあと、それを追いかけるように小ジャンプして、ジャンプ攻撃を出すか、それとも空ジャンプで着地に屈みB→屈みA→八拾八式を狙うかといった方法でガードを崩してやる攻めが強力だ。

もちろん防御も大事

守りの面ではやはり打撃防御効果のある弱鬼焼きの信頼性が高い。対空技としての性能もバツグンだ。しかしダウン回避可能なので、攻守を入れ替えるほどの効果はない。あくまでも仕切り直しまでを目的としよう。鬼焼き以外では、パワーMAX時の大蛇薙が全身攻撃判定に包まれるので、かなり信頼できる。起き上がりに出せれば、かなりの強さだ。ボタン押しっぱなしの待機状態にヒットしたときは、相手が跳ねたのを見てからボタンを離せばちょうど追い打ちできる。

割り込み・反撃用には、無式と八拾八式が出が早くてオススメだ。通常技の連係に対しては鵺摘みでもOKだぞ。

追い詰めてからの連係例

強七拾五式で浮かせたあとに、いったん近距離立ちCなどで追い打ちしておき、さらに浮いたところを追いかけるようにジャンプし、ジャンプCか着地して屈みBからの連続技か。読み合い次第では一気に葬り去ることも充分可能だ

KYO '95

思えば『KOF'96』が出たとき、闇払いを忘れてしまった京サマをみてガクゼンとしたものだった。そして『KOF'97』では、再び闇払いが使えるようになったにも関わらず、筆者お気に入りの琴月が使えなかった。しかし、今年、ついに……。

表の京サマとの違いは、荒咬み、毒咬みとその派生技、鵺摘み、R.E.D.Kick、無式がなく、代わりに百八式・闇払い（⬇⬊➡＋AorC、以後「闇払い」と表記）と百舌式・朧車（⬅⬇⬋＋BorD、以後「朧車」と表記）が使える点。また、鬼焼きの性能が若干変わっている。

せっかくの闇払いだが、攻撃判定が小さく、撃ったあとの硬直も長いので残念ながら非常に使いにくい。近距離立ちCなどからキャンセルで使っていこう。

朧車は無敵時間があり、対空技にもなる。特に強朧車は無敵時間も長く威力も高い。

鬼焼きは打撃防御がなくなり、純粋な無敵技になっているので、朧車と鬼焼きのどちらを対空に使うかは好みの問題だ。

戦法的には、荒咬みとR.E.D.Kickがない分、やや受け身に回ることのほうが多い。闇払いで跳ばせても落とすことはできないので、撃つ間合いには気をつけよう。相手を画面端に追い詰めれば表と同じような攻めもできるぞ。

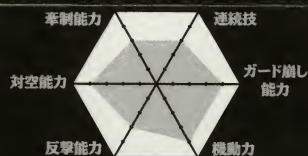
強朧車の無敵時間は信頼していいぞ

対戦攻略

二階堂 紅丸

前作から性能が落ちた技もあるが、トータル面で見るとまだまだ強い紅丸。ダウンしない連続技を決めた直後から休まずに攻め込んで、気絶を狙え!!

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力　連続技　ガード崩し能力　機動力　反撃能力　対空能力

相対評価棒グラフ　ADV6　EXT4

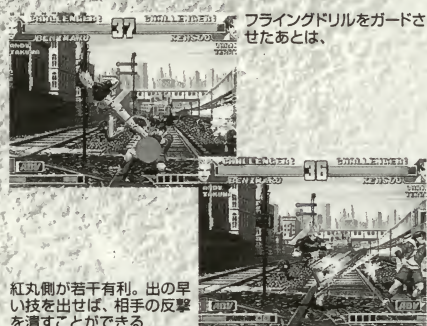
寸評　他キャラに依存しない戦闘スタイルなので、モードに関わらず闘うことができる。

去年からの性能差について

今年の技性能は!?

毎年それなりに高いポテンシャルを持っていた紅丸。今年はいくつかの技が微妙な性能の変更を受けたが、基本的に大きなパワーダウンはしていない。これまで紅丸を使ってきた人には、違和感なく闘うことができるはずだ。

前作で猛威を振るったフライングドリル（ジャンプ中↓＋D）は、今回は「ガードされると紅丸側が若干有利」という調整になっている。とくに使いにくくなったということはないが、ガードされても大幅に紅丸側有利だった『KOF'97』から、今年は常識範囲内の硬直差になったので、こればかり連発すればいいというお手軽さは消えた。

フライングドリルをガードさせたあとは、

紅丸側が若干有利。出の早い技を出せば、相手の反撃を潰すことができる

もうひとつ、真空片手駒（↓↙←＋AorC）はあきらかに弱体化している。技後は大きく後方に跳ねた前作に比べ、今回はその場で硬直するようになったからだ。このおかげでガードされると簡単に反撃されるようになってしまったので、安易なケズリ技として使うわけにはいかない。

弱と強を使い分けても強制ガード技なので、簡単に反撃を受けてしまう

超必殺技関連では、雷光拳（↓↘→↓↘→＋AorC）が無敵時間の縮小によって使いにくくなっている。ノーマル版はヒットしてもダメージが驚くほど低いので、無理に使う必要はない。どうしてもというなら、MAX版にして屈みB→屈みAとつなげ、ここからキャンセルをかけた連続技として使おう。

同じく超必殺技の投げ技であるエレクトリッガー（→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC）は、つかみかかるまでにかなり時間がかかるので、投げとしての性能はあまり良くない。

その代わりつかむまではずっと完全無敵なので、「守りの技」と考えたほうがいい。決まればダメージも大きいぞ。紅丸でパワーゲージを使うなら、このエレクトリッガーにまわそう。

エレクトリッガーは暗転を見てから跳ばれてしまうが、

こういう使い方をする技ではないので問題なし（理由は後述）

基本戦法

地上での立ち回りかた

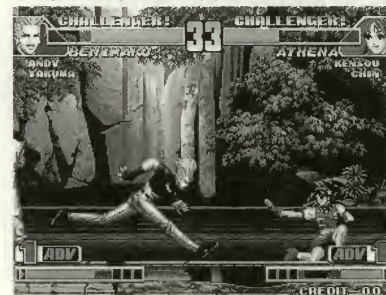
紅丸は遠距離立ちDという性能がいい牽制技を持っているので、地上での牽制はこの技が主体となる。遠距離立ちDは出し際で密かに前進しているので、写真くらいの遠い間合いからでも相手に届いてしまう。紅丸の前後スピードは移動が速いというキャラ特性を利用して、自在に間合いを変えて遠距離立ちDで相手の攻撃を潰すような感じで出していこう。

ただし、遠距離立ちDは上方向には攻撃判定の厚みがない。これではジャンプ防止としての性能は期待できないので、遠距離立ちDの牽制に遠距離立ちCや遠距離立ちBをジャンプの昇りでも落とせる「跳び込み防止技」として加えていく。遠距離立ちDの間に、適度に散らしていくといい。

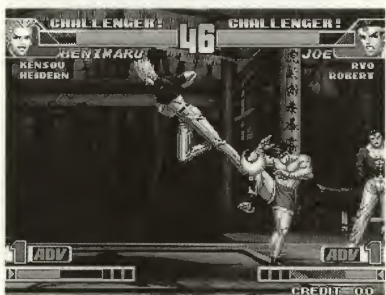
このくらい離れた間合いからでも、

なんと相手に届いてしまう。地上の牽制はこの技がメインだ

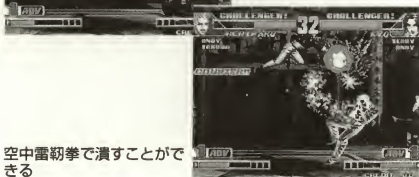
つぎに屈みDが届くぐらいの間合いになったら、居合い蹴り（↓↘→＋BorD）も混ぜていこう。先端を当てていくような感じで出せば、相手の出してくる技に対してカウンターを取りやすくなるぞ。

ここでガードの堅い相手に対しては、中間距離から不意にダッシュして、コマンド投げの紅丸コレダー（→↘↓↙←→＋AorC）を狙っていくのもいい。この攻めはガードを崩すという意味でも効果が高いので、要所でおり混ぜていきたい。ダッシュからの紅丸コレダーを警戒させれば、ここからめくりを狙った跳び込みも出しやすくなるぞ。

紅丸はこの状態からの選択肢が多い。攻め込み重要

跳び込みからの攻め

地上で充分な牽制をかけたら、今度は紅丸の本命ともいえる跳び込みを仕掛けていく。このときも、まずは様子見を兼ねてフライングドリルから入ってみる。ただし、この技はしゃがみガードもできるので決してメインで使っていくことはできない。フライングドリルは攻撃の判定が強いことを利用した、「空中からの牽制技」と考えよう。紅丸のジャンプは高く長いので、やや遠めの間合いからいきなり出していってもOKだ。

フライングドリルは空中の牽制技と考えよう

このほか➡⬇⬊系の対空技を持った相手に手を焼くようなら、空中雷靭拳（空中で⬇⬊➡＋AorC）で対抗するといい。➡⬇⬊の対空技が跳び上がって、足が地面から離れるあたりの高さを想定して「置く」ような感じで出すのがベスト。ただし、対空技を出されなかったときは着地のスキが大きいので多用は禁物だ。

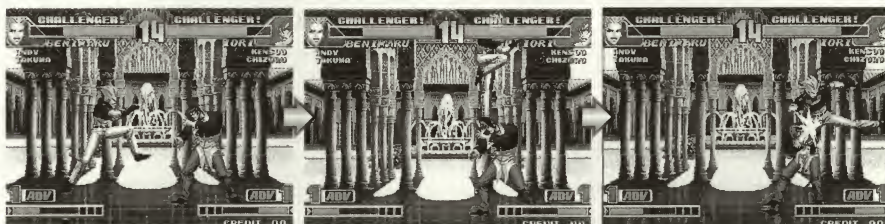
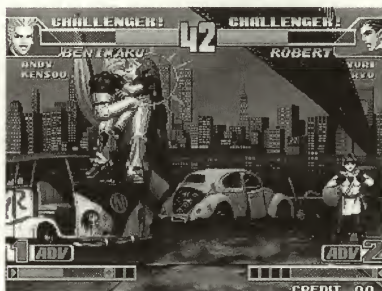
相手の対空技を読んだら、

空中雷靭拳で潰すことができる

これが本命の「めくり」だ

こういったさまざまな攻めに絡めて、本命で狙うのが「めくり」から入る連続技だ。

方法は大きく分けて、中間距離から中ジャンプで相手の頭上をめがけて跳び込むものと、ノーマルジャンプから入るものの2通りがある。跳び込みからめくりを狙うには、どちらの場合もジャンプDを使う。

紅丸のジャンプDはめくれるといっても、跳び越して後方から蹴るような、いわゆる「完全なめくりかた」はできない。イメージ的には、うまく相手の頭上をかするように跳んでいって、ギリギリで後頭部を蹴って裏に着地するという感じだ。このとき仮にめくれても、あまり打点が高いと地上攻撃までつなげられなくなってしまう。「めくりを狙ったが相手が地上にいなかった」というときなどは、無理にそのままDを出さないで、フライングドリルにスイッチしてもいいだろう。相手も跳び込んできたときなどで、お互い空中でカチ合った場合は空中投げが使えるぞ。

めくれる間合いからの跳び込み

めくりを狙うときは、この間合いから跳び込む。この間合いなら、ちょうど相手の頭上をかすめて後頭部を蹴るような形になる

空中で相手とかち合ったときは、迷わず空中投げを狙おう

めくりからの連続技

首尾良くめくることに成功したら、そのまま地上の連続技につなげよう。着地したら「屈みB×2→（キャンセル）居合い蹴り」までがワンセット。屈みBは硬直が小さく、少しくらいキャンセルが遅れても居合い蹴りにつなげることができる。めくり→屈みB×2までの間にヒット確認をして、ガードされているようなら居合い蹴りにつなげずに、ここから連係の攻めに切り替えていく。こうすることで、攻めの流れが止まらずに攻撃ターンを持続させていくことができる。

屈みB→（キャンセル）居合い蹴りが、ちゃんと入力しているのに「屈みB→ジャックナイフキック（➡＋B）」に化けることがある。これはシステムの「ボタンを押したままだと必殺技が出ない」ということが原因だ。しかし、個人の入力のクセはそう簡単には直らない。そこで、キャンセル居合い蹴りが頻繁にジャックナイフに化けてしまうというひとは、居合い蹴りのボタンをBではなくDに変えてみよう。これだけで「屈みB→（キャンセル）居合い蹴り」の成功率が格段にアップするぞ。

居合い蹴りがヒット!! ここからさらに、

ダッシュで攻めを続行。あと一歩で気絶を狙える

居合い蹴りがヒットしても相手はダウンしないので、ここからさらにダッシュして攻めを続行しよう。ガードが堅い相手には、ダッシュからそのまま紅丸コレダーを仕掛けてもいいし、再びめくりを狙って跳び込んでもいいだろう。とにかく、居合い蹴りヒットからさらに攻めを続けるという姿勢が重要なのだ。

守りの側面

これらのような攻めに加えて、守りで使っていく技も覚えておきたい。

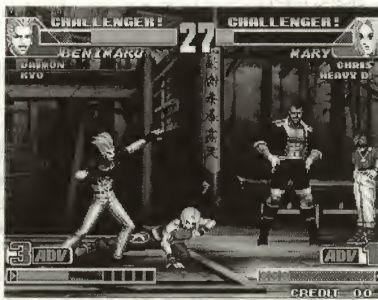
まず、相手の跳び込みを落とす対空技に関しては、弱のスーパー稲妻キック（➡⬇⬊＋B）でOK。出かかりに無敵時間があるので、間に合いさえすれば信頼のおける対空技として機能してくれる。

さらにこの技は、ダッシュからいきなり地上戦でカウンターを狙って仕掛けてもいい。ダウンは奪えないが、地上で無敵技を出されるというプレッシャーを与えられる効果は大きい。また、これを仕掛けることで、裏の選択肢として「ダッシュ→紅丸コレダー」が狙いやすくなるといったおまけ効果も期待できる。

相手が攻めてきたときの連係、とくにジャンプ攻撃をガードしたあとの地上攻撃に対しては、超必殺技のエレクトリッガーで割り込むのが有効だ。跳び込みをガードしたあと、弱攻撃を地上で出されても動けるスキが一瞬でも存在すればエレクトリッガーで割り込むことができる。

このとき相手がいくらスキの少ない地上攻撃を出してきても、エレクトリッガーで吸い込むことが可能だ。相手のジャンプ攻撃をガードしきってからコマンドを入れれば、ピッタリのタイミングで合わせられるぞ。

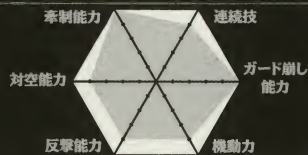
エレクトリッガーは、割り込みに使うと効果を発揮する

担当：P・鈴木

対戦攻略

天門 五郎

攻撃力が高く、多彩な投げも持ち、リーチも長く、フットワークも軽やか。大将に置いておくのにふさわしい、負け知らずのキャラだ。

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力 / 連続技 / ガード崩し能力 / 機動力 / 反撃能力 / 対空能力

相対評価棒グラフ　ADV6　EXT4

寸評　ダッシュによる間合い調整も大門の強さのひとつ。超受け身を使いこなせればエキストラも強い。

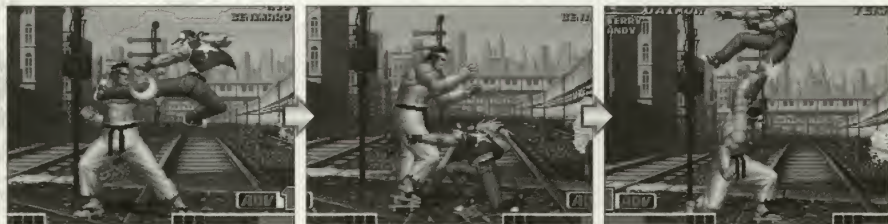
間合い別行動指針

近距離は心配なし

コマンド投げを持ち、その間合いも広い。打撃技のリーチも長く、技の出が遅いわけでもない。対空技も豊富で、性能も高い。このように、非常に守備面が優れているキャラなので、基本的に相手に攻め込まれることはないだろう。つまり、対応能力さえ上がってしまえば攻めずとも勝ててしまうのだ。まずは安全に試合運びができるように、ディフェンス面を鍛えていこう。

屈みA、近距離立ちAは技の出が早く、リーチも短くはないが、あまり使わない。なぜならば、大門は天地返し（投げ間合いで➡⬅↙⬇↘➡＋AorC）／地獄極楽落とし（投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋AorC）、超大外刈り（投げ間合いで➡⬇↘＋BorD）／嵐の山（投げ間合いで⬅↙⬇↘➡⬅↙⬇↘➡＋BorD）という2種類のコマンド投げを持っているからだ。天地返しは打撃技よりも出が早く、超大外刈りには無敵時間がある。このどちらも「相手の連係に割り込む」用途に適しているので、わざわざ打撃技を出す必要もないはず。

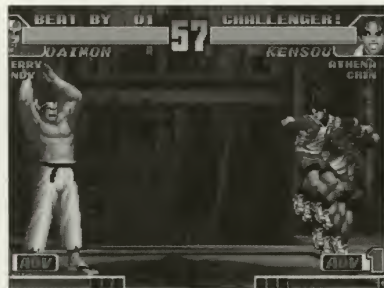
ただ、空中にいる相手を投げることはできないので、↘＋Cや立ち強攻撃も混ぜていくといい。あるいはいったんガードして様子を見てもいい（これらの割合は、投げ：対空技：様子見＝2：3：5ぐらいから考え、相手によって修正していく）。

分かってもらえたかと思うが、近距離戦の大門は様子見を重視し、相手がスキを作ったところに確実な反撃を決めていくスタイルになる。牽制技を振りまわすのは近距離戦向きではないので注意。

相手のジャンプ攻撃をガードしてしまったら、とりあえず様子を見て、地上・空中のどちらから攻めてくるのか判断しよう。そのあとで投げか頭上払い（↘＋C）を出すのか決めても遅くはない。ただしコマンド投げを持つ相手には注意が必要

中距離では下段か対空か

通常技がギリギリ届く間合いでは、遠距離立ちBorDを出して牽制していく。慣れてきたら、遠距離立ちAorCの使いどころも覚えていこう。遠距離立ちAは「立ち強攻撃のスキが気になるほど相手の牽制・反応能力が高い」ときに、遠距離立ちCは「攻撃判定を置いて小・中ジャンプを止めたい」ときに使っていければレベルアップできるだろう。

対地上、対空中の牽制ができるようになったら、相手の大ジャンプに気をつけ、いつでも↘＋Cや雲つかみ投げ（⬅↙⬇↘➡＋A）を出せるような準備をしておく。そのためには遠距離立ち攻撃を減らし、様子見をしたほうがいいかもしれない。様子見で動かないのは危険、とふんだときは遠距離立ちDの代わりに垂直ジャンプ（B・D・C＋D）を早めに出していってもいいだろう。

立ちA・Cは使う回数こそ少ないが弱くはない。屈みCや根っこ返しも注目株

相手の中ジャンプでは届かない間合いから地雷震を出し、様子を見るのもまあまあ有効

遠距離では移動重視

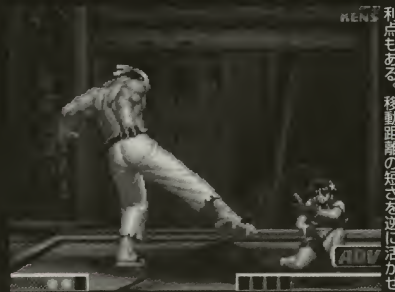
地上技が届かない間合いでは少しダッシュして中距離にするのが簡単だが、前に出たくないときは垂直・後ろジャンプで待ったり、後転したりして相手の様子を見てもいい。少し過激だが、地雷震（➡⬇↘＋AorC）を出して（比率はA：C＝2：8）相手のジャンプを誘うのも面白い。ただし、大門がそんなことをしなくても相手は跳ばざるを得ないので、無理に隙を作る必要もないだろう。

回避手段は超受け身？ 前転？

大門には超受け身（⬇↙⬅＋BorD）という回避技があり、アドヴァンストモード選択時は前転とどちらを使えばいいのか迷ってしまいがちだ。

超受け身は弱で出せば全体モーションが前転と同様に短く、もし相手が技を出していないときでも反撃されずに済むことが多い。逆に強で出せば全体モーションが長く、前転や弱超受け身と間違えた相手の反撃技をもすり抜けるほど無敵時間が長い。移動距離もかなりあるので、相手に跳び越えられるようなことがあっても仕切り直しで済むことが多い。弱と強を混ぜれば相手も対応しにくいはずだ。

さらに、移動後相手の逆側に回ることがないので、コマンド入力方向を迷わずに済むのも利点。必殺技なので先行入力も効くし、ゲージもためることができる。

こう考えると前転より超受け身のほうが使いやすそうだが、前転にも出番はある。たとえば相手の起き上がりに前転で逆側に立てば、相手のコマンド入力方向を迷わせられる。また、ダッシュ前転の移動距離も使用価値がある。基本を超受け身にして、たまに前転も混ぜてみよう。もちろん、相手に反撃されなかったときは、投げか対空技でプレッシャーを与えよう。

超受け身には空キャンセルで出せるという利点もある。移動距離の短さを逆に活かせ

Versus Human

オフェンス・連係例

いつ投げを狙うか

ディフェンスが上手になれば、オフェンスを覚える余裕も出てくるだろう。大門は全キャラ屈指の投げ性能の高さを持っているので、いつ投げるかを考えて、そこからのラッシュを作ってみよう。

もっとも（反撃以外の）投げを狙いやすい状況は、跳び込んだあと。ジャンプ攻撃のあとに投げか打撃かで攻めていく。ただ、打撃技を出すタイミングがやや難しい。ほかには、ダッシュから直接投げ、というものもある。これは相手に近くなるにつれて攻撃の選択肢が増え、それにより相手のプレッシャーも大きくなるので効果は高い。

ジャンプ攻撃はBで出すのもおすすめ。A以外ならどの技にも意味はある

起き攻めパターンを作成する

天地返し、地獄極楽落とし、超大外刈り、切り株返し、雲つかみ投げの5つの技は相手にダウン回避をさせない性質がある。起き攻めのパターンを作って、ラッシュをかけてみよう。

●ジャンプ攻撃から

コマンド投げを持っている相手に対してや、対空技が弱い相手に対して有効。ここからは、ジャンプ攻撃からの連係・連続技を狙うか、そのままコマンド投げを狙っていくといい。

●超受け身から

視覚効果を狙った作戦。BとDで転がっている時間が違うのがポイント。前転も混ぜてみよう。

●ダッシュから

走るタイミングがポイント。立ちDが当たらないあたりの間合いから、相手が完全に起き上がってから一瞬後に走り始める。相手にダッシュがばれないように、一瞬待つのがポイントだ。ここからは当然投げを狙っていくが、ダッシュ立ち強攻撃からの連続技を狙うのもまた面白い。画面端だとかなり有効な作戦だ。

●奇襲戦法

あまり手の込んだことをしないで、単純に投げを重ねるだけでも強力だ。この場合は超大外刈りがおすすめ。相手を投げることができるタイミングをつかんでおきたい。また、近距離立ちB→（キャンセル）超大外刈りはなかなか面白い作戦だ。ヒットすれば連続技になりやすく、しゃがんでいる相手には投げが入り、跳ぶ相手には打撃が当たる。

前ダッシュ・一足跳びからの連係例

		一口メモ	間合い	リスク	リターン
前ダッシュ	天地返し	ダッシュ後にコマンドを入力	広い	大きめ	大きめ
	地獄極楽落とし	→↘↓↙←と入力してからダッシュ	広い	大きい	大きい
	立ちD	跳ぶ相手に有効	中間	小さい	小さい
	超受け身・前転	技を出してくる相手に有効	遠いときに	大きい	大きい
	後転	様子見の選択	いつでも	小さい	小さい
	前ジャンプ	相手にプレッシャーを与えつつ間合いを詰める	中間以遠	大きい	未知数

ジャンプ攻撃からの連係例

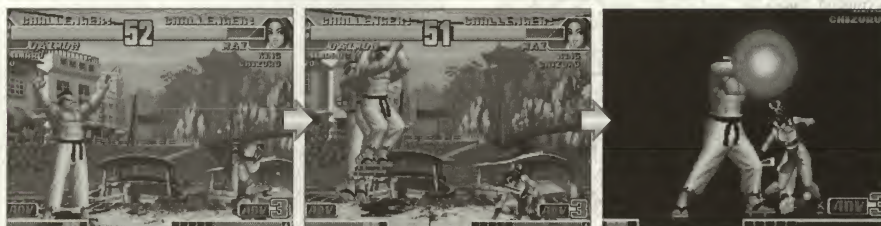
		難度	効果	一口メモ
ジャンプ攻撃	ダッシュ天地返し or地獄極楽落とし	高	高	→↘↓↙←とあらかじめ入力しておき，そのあと走る手もあり
	超大外刈り	低	中	ジャンプ時の打点を高くしておけば，着地後すぐに入力してもOK
	立ち強攻撃・立ちA・屈みAからの連続技	高	高	ヒット確認できれば強い。ガードされていたら前ダッシュorジャンプ
	相手が跳ぶことを想定した対空	低	低	↘+Cや立ちDがいい。その後の展開の準備をしておこう

各種投げからの起き攻め例

天地返し → 超受け身2回 → B2回 …… フェイント
　　　　　　　　　　　 → B1回D1回 …… 打撃からの連続技狙い
　　　　　　　　　　　 → D2回 …… 投げ狙い

地獄極楽落とし → 中ジャンプ → ジャンプ攻撃からの連続技
　　　　　　　　　　　　 → スカしコマンド投げ

超大外刈り → 大ジャンプ／超受け身B→中ジャンプ → ジャンプ攻撃からの連続技
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　 → スカしコマンド投げ

一難去ってまた一難、必殺の2択

地獄極楽落としを決めたあとに、中ジャンプで跳び込み、ジャンプ攻撃を出さずに再び地獄へ送る。まず勝ちはもらったようなものだ

スマートなパワーキャラ！

担当：はまー

対戦攻略

テリー・ボガード／テリー・ボガード（裏）

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力　連続技　ガード崩し能力　機動力　反撃能力　対空能力　裏

相対評価棒グラフ

ADV8　EXT2　裏　ADV8　EXT2

見た目から「スピード＆コンビネーション」の印象を受けるが、それだけではぎこちない。「パワー＆リーチ」の路線も意識していくのがうまく立ち回るコツだ。

寸評　連続技のことを考えると、ゲージをストックできるアドヴァンストで決まりか!?

ちょっと体格のいいオールラウンダー

基本行動は全て可能

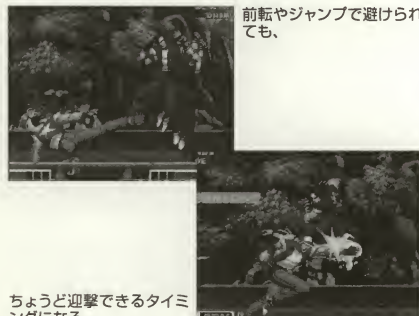
まずは遠距離立ちB・弱バーンナックル（↓↙←＋A）を中心に牽制し、相手の行動を封じる。ここで重要になってくるのが、これらの技が有効に機能する間合い。テリーは『KOF'98』全体で見ればリーチは結構長い部類に入る。スタート時の間合いから半キャラほど近づいた、遠距離立ちBがギリギリ当たる間合いをキープしていこう。

遠距離立ちB以外の通常技では、遠距離立ちC、遠距離立ちD、屈みDも覚えておきたい。

遠距離立ちCは、相手の牽制技を直接段ったり、小・中ジャンプを早めに落とすことができる。ほとんどのキャラにはしゃがまれてもガードさせられるが、スキが大きいので空振りすると危険。決まれば気持ちいいが多用はできない。

遠距離立ちDは、攻撃発生までは遅いものの、最長のリーチと上下にまんべんなく攻撃判定を持つ。うまく連係させればなかなか使えるだろう。

屈みDは空キャンセルで弱バーンナックルやパワーウェイブ（↓↘→＋AorC）、弱パワーチャージ（←↙↓↘→＋B）につないでいくといい。とくに屈みD→空キャンセル弱バーンナックルは、前転や強力な牽制技を持つ相手に効果絶大だ。

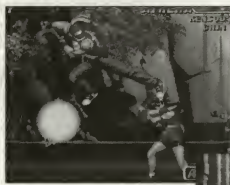
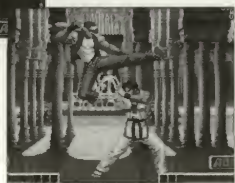
攻撃発生の早さは捨て難いガードされると不利だが、

前転やジャンプで避けられても、

ちょうど迎撃できるタイミングになる

ジャンプからのラッシュ

弱バーンナックルは単発ながら決まればそれなりに痛いので、相手としてもそうそう迂闊（うかつ）な行動には出られなくなってくるはず。そして、実はテリーにとってはここからが難関。相手の行動に合わせる能力は高くても、自らガードを崩しにいくのは意外と苦手だったりする。

とはいえ、ここまでガードを固めてくれているのであれば、不意を突いてジャンプしていくことは可能なはず。相手の反応次第では対空技を出されることもあるが、少なくともジャンプの上昇中を落とされることはないだろう。

対空技を警戒するのであれば、小ジャンプC＋Dを早めに出してワンクッションおいてみよう。足先の判定がかなり強いので、技を出されても相打ち以上にできることが多い。

飛び道具を跳び越しやすい、ジャンプC＋D

わりとよく効く、早出しジャンプBスカし屈みB

うまく跳び込めそうなときは、素直に中ジャンプDを出すだけでなく、攻撃せずに着地してからの「屈みB→屈みA→↘＋C→必殺技」を狙っていきたい（どの必殺技を使うかは、連続技ページを参照）。早めのジャンプBや遅めのジャンプC＋Dを当たらないように出せば、さらに効果的だ。

画面端に追い込んだら……

画面端だと間合いが離れにくくなるので、弱バーンナックルだとガードされたあとに反撃を受けやすくなってしまう。反面、飛び道具であるパワーウェイブが使いやすくなるので、キャンセルで固めるときはこちらを活用するといい。相手との間合いに合わせて、弱と強を使い分けよう。ただし、ガードされたあとはこちらが不利なので、調子に乗って連発はしないように。

また、垂直ジャンプDも有効。単純にジャンプの下りで当てれば有利だし、ジャンプの直後に出せば、一部のキャラのしゃがみガード状態に当てることができる。

タイプ別ワンポイント

表テリーワンポイント

表テリーにはパワーチャージとパワーダンク、そしてハイアングルゲイザーがある。パワーチャージは確定状況での連続技に使用する。弱バーンナックルでは間に合わない距離でも連続ヒットするし、ダメージも大きい。パワーダンクは無敵時間との兼ね合いで相打ちになりやすいが、決まれば相手はダウン回避できないので起き上がりを攻めやすい。ハイアングルゲイザーは連続技や返し技に。近距離技が出ない状態では痛い返し技がないので、先行入力で確実に決めていこう。

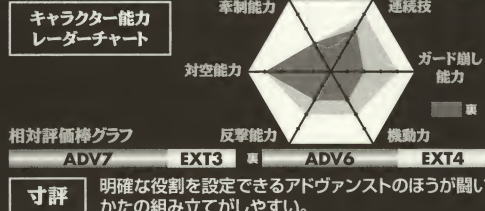
裏テリーワンポイント

裏テリーのライジングタックルは、打撃防御がなくなり、その代わり全身無敵の時間が長い（弱は攻撃発生直前、強は1発目が出るまで全身無敵）。ただし、投げられ判定は表テリーと同じく残っている。基本的には、完全対空技として強を狙っていくといいだろう。

ファイヤーキックは、リーチの長い下段突進技。連続技に組み込む場合は、リーチがあって下ためをつくりやすい強を使っていく。入力後にすぐレバーを下に入れれば、2発目をキャンセルして強ライジングタックルを出すことができるはず。

ガードされると恐いが、弱を奇襲に使う手もある

Versus Human

オールラウンドな攻めからパワーゲージをためていく表アンディに対して、手堅い試合展開から一発を狙うのが裏アンディだ。

アンディ対戦攻略

間合いの詰めかた

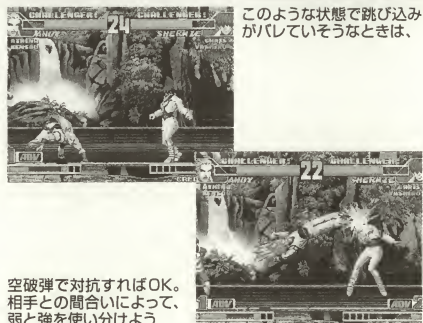
技の数が豊富で、こと攻め込みに関しては困らない表アンディ。今年は幻影不知火（ジャンプ中↓↘→＋BorD）自体に攻撃判定がついて技の出かかりのスキがなくなったため、非常に使い勝手が良くなっている。この幻影不知火をメインに、空中の攻めからダメージを与えていくのが基本となる。

アンディのジャンプは距離が高くて長いが、これを逆手にとって遠い間合いからの跳び込みを主軸に接近を狙うといい。遠い間合いからのジャンプは見破られる可能性が高いが、アンディの技のリーチやジャンプの軌道を考えても中間距離ではなにもできない。餓狼シリーズならともかく、ジャンプ攻撃に対する牽制が強い技を持つキャラが多い『KOF』シリーズでは、中間間合いでいい動きができないのなら遠距離から一気に接近したほうが得策といえるだろう。このときは軌道が高いノーマルジャンプに、ほぼ画面の端から端まで届く大ジャンプをおり混ぜていこう。

ジャンプからは、今回強化された幻影不知火を組み込んでいく。ただし、あまり露骨に跳び込みがバレていると相手に先に跳ばれる危険性も高くなってしまう。これを防止するには空破弾（←↙↓↘→＋BorD）が役立つ。空破弾は相手の跳び込みを見てから反応で出していくというのには適していないが、跳ばれそうなときにあらかじめ出しておくというのには効果的だ。

空破弾は相手キャラとの距離を考えて弱と強を使い分けることが大切。相手が跳んでこなかったときや、ガードされそうなときなどの距離を考えて空振りしないように注意したい。

幻影不知火を出す前には、こういった予防線を張っておくと落とされにくくなる。覚えておこう。

相手の牽制技に引っかからないくらい遠めの間合いから跳び込む

このような状態で跳び込みがバレていそうなときは、
空破弾で対抗すればOK。相手との間合いによって、弱と強を使い分けよう

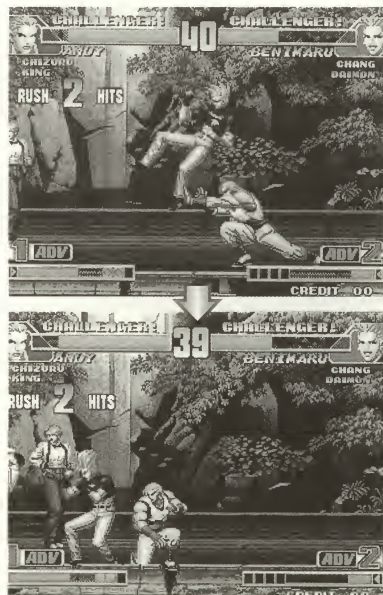
幻影不知火からの撹乱戦法

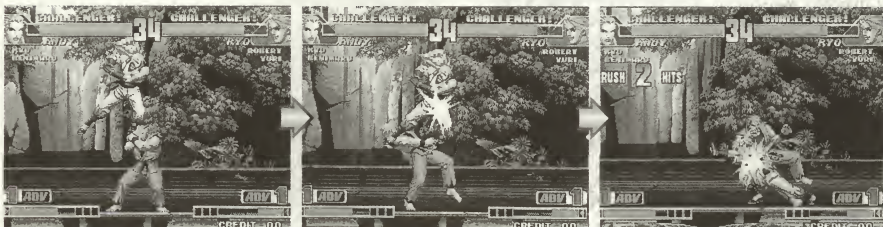
幻影不知火を出せる状況を作ったら、おもに使っていくのは幻影不知火・下顎（幻影不知火着地時AorC）。この技はガードされてもスキが小さく反撃を受けない。幻影不知火・下顎ガード後は間合いが離れるので、このあとは仕切り直しとなる。

幻影不知火・下顎をヒットさせたら、今度は相手の起き上がりに幻影不知火を重ねていく。まずダウンを奪ったら、相手と密着して垂直のノーマルジャンプ。ジャンプの頂点あたりでコマンドを入力しよう。相手の頭上ギリギリに重なるように出せれば成功で、こうなると相手は逆ガードしなければならない。ここから幻影不知火・下顎に派生させれば2ヒットでつながるので、再びダウンを奪うことができる。

仮に重ねの幻影不知火がめくりにならなくても、「正面ガードだが裏に着地」になる場合も多い。このときは、幻影不知火から幻影不知火・下顎を出すタイミングを遅らせれば連続ガードにならない。このタイミングでは幻影不知火・下顎を逆ガードしなければならなくなる。

幻影不知火の重ねは相手が画面中央のときのみ可能で、画面端だと逆ガードにならない。こうなったときの起き攻めは、飛翔拳（↓↙←＋AorC）の弱で締める基本連続技「屈みB→上げ面（↙＋A）→（キャンセル）弱飛翔拳」を狙っていく。この弱飛翔拳のあとは反撃されないので、決め打ちで出していってOKだ。

また、画面中央で裏回り状態から幻影不知火・下顎がヒットした場合は、相手が背中を向けて起き上がる。この状態ではコマンド投げがリバーサルで出すことができないので、投げキャラ相手の場合でも安心して地上からの基本連続技を重ねることができるぞ。

裏回り幻影不知火・下顎は相手の背中にヒットするので、
相手は背中を向けて起き上がる。対コマンド投げキャラとの対戦で重宝するぞ

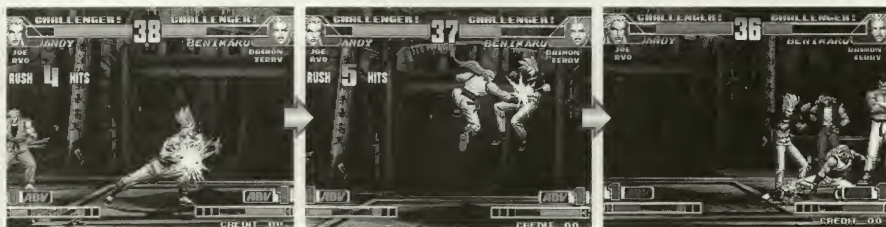
めくりを狙える幻影不知火

相手の頭上ぎりぎりをかすするように幻影不知火を出せば、相手は逆ガードしなければならない。こんな打点でも最速の幻影不知火・下顎が連続になる

ガードの堅い相手には

アンディには撃壁背水掌（投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC）という、ガード不能の打撃技がある。この技はガード不能と言っても、投げ間合いかつ、相手が投げられる状態でないと発動させることができない。さらに『KOF』では格闘ゲームにありがちな「跳び込み攻撃をスカして着地で投げを仕掛ける」といったことがシステム上不可能。おのずと撃壁背水掌を狙える状況は「連続技として」か、跳び込んで技を出さずに着地する「空ジャンプから」、そして「地上で通常技をガードさせて歩いてから」の3通りということになる。

連続技としては、屈みB→（キャンセル）撃壁背水掌を狙っていくといい。アンディの屈みBは、ガードされてもアンディ側が一瞬先に動けるので、発動しなかった場合はここからさらに屈みBなどでフォローしていこう。

空ジャンプから狙うなら、起き上がりに幻影不知火を重ねにいくと見せかけて、小or中ジャンプから技を出さないで着地して撃壁背水掌に連係させるという方法が有効だ。撃壁背水掌ヒット後は相手が浮くので、追い打ちすることができる。このあとは強空破弾、または少し歩いて↘＋A→ジャンプC＋Dといった連続技が入る。これらはヒット後にダウンしてしまうが、ダメージ面で損しても追い打ちはジャンプ攻撃1発で抑えておき、地上への攻めへとつなげる連係も考えられる。このときは撃壁背水掌後に昇りでジャンプ攻撃を当てて、着地で裏に回って下段攻撃を重ねるのがセオリーとなる。これを屈みB→（キャンセル）撃壁背水掌にすれば、さらに大ダメージを狙えるぞ。

撃壁背水掌からの連続した攻め

確定としてのダメージは減るが、撃壁背水掌からの追い打ちをジャンプ攻撃1発にとどめておいて着地を攻めるという方法も有効だ

裏アンディ対戦攻略

連続技がメインの裏

多彩な攻めを持つ表のアンディと違い、裏のアンディには実戦的な性能の技が主体となっている。

まず、撃壁背水掌や幻影不知火といった、相手を崩せる技の数々が裏のアンディでは削除されている。必殺技では飛翔拳が飛び道具なので、連続技よりも連係に適した技性能ということができる。対空必殺技の昇龍弾（→↓↘＋AorC）は表の昇龍弾とスキの大きさは同じだが、先端ヒット時のカス当たりでもかならずダウンを奪えるので、地対地でのカウンター狙いが表アンディよりもやりやすい。さらに超必殺技の男打弾（↓↘→↓↘→＋AorC）の存在により、連続技が表アンディよりも強力だ。基本的にパワーゲージはすべて「屈みB→↘＋A→（キャンセル）男打弾」に消費するつもりで構わない。ヒット確認から超必殺技を出せるという点や、この連続技1セットで相手の体力の半分を奪える破壊力を考えても、このゲームのなかでは結構強力な部類に入るといえる。

こういった点から、裏のアンディは常にパワーゲージを所持していることが重要で、それを考えるとアドヴァンストで3人目に配置するのが適役といえる。表と裏とでは戦法がかなり異なる闘いかたとなる、別のキャラと考えたほうがいい。

裏はこのような状況でスタートできる、3人目に据えるといい

アドヴァンストモード選択時

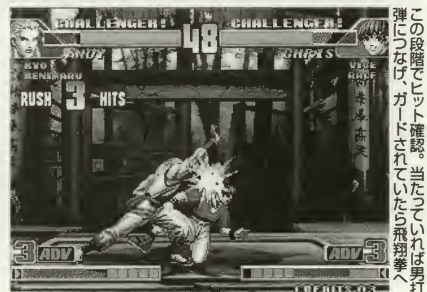
前述のように3人目に配置して、パワーゲージのストックもそれなりにあるものとする。

基本的には、相手のほうから技を出させるような「誘いの動き」をしていくことが重要。アンディは移動スピードが速いので、普段から細かく前後に動いて間合いを計るようにする。同じ「間合いを計る」にしても、たまにダッシュから後転するなどの大きめの動きも混ぜていくと、相手に間合いを計らせない働きも加わる相乗効果によって撹乱させることができる。

牽制するときは屈みAや屈みB、遠距離の立ちAや立ちBといった技が主軸。相手の攻撃を誘いたいときは屈みAや屈みBを使い、跳び込みを警戒した牽制目的ならば、遠距離立ちBなどを出すのが効果的だ。

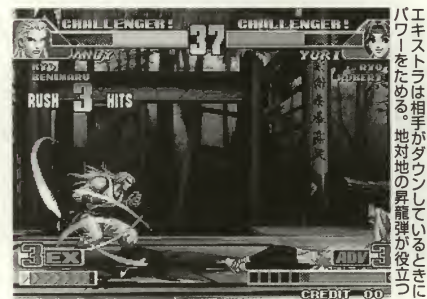
こうして相手が大技を空振りしたり、スキの大きい技をガードしたあとなどは「屈みB→↘＋A→（キャンセル）男打弾」を入れていく。ただし、この連続技が途中でガードされていることが分かった場合は、最後を飛翔拳に変えていく。

男打弾はガードされると硬直が長いので、この連続技は「とりあえず出せばOK」的なものではない。男打弾につなげるときは、↘＋Aの間に攻撃がヒットしているかどうかをしっかり見極めることが必要だ。

「屈みB→↘＋A」がガードされていて飛翔拳につなげたときは、間合いの関係で↘＋Aから飛翔拳が連続ヒットになっていない。このあとは表の飛翔拳だと「アンディ側不利だが反撃は受けない」という状況なのに対して、裏の場合は「アンディ側が先に動ける」というメリットが生まれる。こうなれば優先権を握ったまま、こちらの攻めを続行することが可能だ。

この段階でヒット確認。当たっていれば男打弾につなげ、ガードされていたら飛翔拳へ

エキストラモード選択時

基本的な考えかたはアドヴァンストのときと同じで3人目とし、この場合は地上戦で昇龍弾などダウンを奪える技を多めに使っていくといい。これで相手がダウンしている間にパワーをためて、いつでも男打弾が使える直前という状況を作っておくことを心がけよう。

またエキストラはいったんパワーのためが完了してしまうと、その状況は時間限定になってしまう。このときは相手も警戒しているので、簡単に連続技を狙える状況はやってこない。そんな場合は、相手の連係に割り込むことも視野に入れて闘うようにしよう。男打弾はCで発動すれば無敵時間が長いので、割り込みにも効果を発揮するぞ。

エキストラは相手がダウンしているときにパワーをためる。地対地の昇龍弾が役立つ

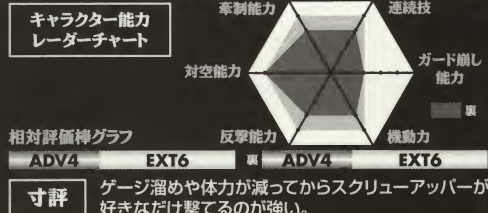
オラオラ、吹き飛ばされたい奴は前に出ろ！

担当：JFC-ぴぐ

対戦攻略

ジョー・東／ジョー・東(裏)

ハリケーンアッパーとふたつの突進技を主体に自分勝手に暴れて、ドサクサにまぎれて相手をブッ倒すのが理想の勝ちパターンだ。もちろん、ここ一番での挑発も忘れるなよ。

寸評　ゲージ溜めや体力が減ってからスクリューアッパーが好きなだけ撃てるのが強い。

竜巻と突進技が東の命綱

中〜遠距離は必殺技メインで

今も昔も東のメイン武器となるのは、ハリケーンアッパー（←↙↓↘→＋AorC）だ。出の早さ、スキの少なさとも申し分なく、竜巻の上下の攻撃判定も大きいため、小中ジャンプではほとんど跳び越えられない。

表の東はハリケーンアッパーの飛距離が決まっているので、飛んでいく限界の距離から撃つか、近距離で屈みCや屈みDにキャンセルをかけて撃っていく。いきなり相手の目の前で出してもいい。まずは1発ガードさせることで、ペースをつかんでいくわけだ。

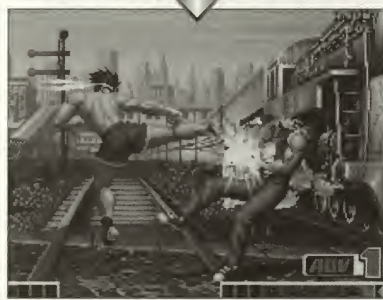
ハリケーンアッパーをガードさせたあとは、状況的にも気持ち的にもこちらが優位に立っているので、相手のとる行動もジャンプ、ガード、前転くらいに限られてくるはず。

こうして相手の行動を制限しておけば、突進技のスラッシュキック（←↙↓↘→＋BorD）や黄金のカカト（↓↙←＋BorD）が使いやすくなる。どちらも、よっぽどめりこんだりしなければほとんど反撃は受けないので、思い切ってすっ飛んでいこう。遠めの間合いでハリケーンアッパーを撃ち、すぐにスラッシュキックを出せば、相手が動こうとしたところにヒットさせることができる。

相手を画面端に追い詰めることができたら、ハリケーンアッパーがギリギリで届くくらいの間合いをキープして闘おう。

前転への対処

ハリケーンアッパーを撃つときに一番警戒しなければならないのが、先読みされての前転だ。前転されるとハリケーンアッパーだけでなく、スラッシュキックや黄金のカカトまでもが無効化されてしまう。ハリケーンアッパーを撃ちたくなるような間合いでも、少し様子を見ることができるようになれば、ひとまわり成長したと言えるだろう。

そして相手がジャンプしてきたら、強のタイガーキック（→↓↘＋BorD）で迎え撃つ。問題の前転に対しては、前転の終わり際に屈みAや屈みCを当ててから連続技を決めることで、相手にプレッシャーを与えるようにしたい。また、垂直大ジャンプしておいて、相手が跳んできたり、前転してきたら下方向に強いジャンプDという選択肢もあるぞ。古典的ながらハリケーンアッパー→スクリューアッパーの連係も有効だ。

ハリケーンアッパーを撃ったら、スラッシュキックで追いかけるのが東の常套手段

正拳とミドルは信頼感抜群

通常技も高性能

東が得意とする間合いは中間距離、具体的には弱ハリケーンアッパーやスラッシュキックの届くくらいの距離だ。

それよりも間合いが近くなってしまった場合、なんとかして相手を追い返していきたい。いつもは必殺技の陰に隠れてはいるが、実は通常技の性能の高さもあなどれないものがあるので、必殺技ばかりに目を奪われないようにしよう。

正拳（遠距離立ちC）は判定が強い

至近距離では近距離立ちAや近距離立ちBが、リーチ、出の早さとも合格点。キャンセルもかかるので、ハリケーンアッパーなどにつないでいって、間合いを離すようにするといいだろう。

少し離れたところでは、遠距離立ちCや遠距離立ちDの判定が強く、しゃがんでいる相手にも当たるし、ジャンプしはじめを捕らえることもできる。一方的に相手の技に潰されることもほとんどないので、気軽に使っていけるぞ。

↘＋Bも立ちガードできないうえに、先端をガードさせれば反撃は受けない。黄金のカカトに代表されるように、東は上のほうから攻めてくると思われがちなので、下段に対するケアは薄いはずだ。

カカトと爆ハリがない!!

表東と裏東の違いといえば、

①ハリケーンアッパーの飛距離とスキの大きさ
②黄金のカカトの有無
③爆裂ハリケーンタイガーカカトの有無
④爆裂拳

が挙げられる。ハリケーンアッパーは端〜端まで飛んでいく飛距離を得たのと引き換えに、技後のスキも大きくなってしまったので、連発できなくなっている。それだけ距離が離れていると相手も中ジャンプを使う必要がないので、中ジャンプに竜巻がヒットすることを期待できなくなってしまう。また、空中を広くカバーしてくれる黄金のカカトと、技の出が早く反撃技に適した爆裂ハリケーンタイガーカカト（↓↘→↘↓↙←＋AorC）がないことで、打撃力は大きく低下してしまっている。爆裂拳（AorCボタン連打）は強で出して爆裂フィニッシュ（爆裂拳中に↓↘→＋AorC）までつなげば威力はそれなりだが、そもそもこの技自体使う機会が少ないので、戦力としては考えにくい。

こうして考えてみると、あえて裏東のほうを使う利点は特にないように感じられてならないんだけど……。

気絶必至、ちびるなよ！

担当：CHU

共通ワンポイント

攻めつつ待つ

リョウの基本スタイルは、遠距離立ちBで牽制しつつ相手の動きに対応して撃墜していく、「攻めつつ待つ」タイプだ。とりあえず中距離間合いを保ち、遠距離立ちBをしつこく繰り返して、相手を刺激していこう。たまに屈みB（下段）や➡＋A（中段）を混ぜるとさらに効果的だ。シビレを切らして跳び込んでこようモノなら、丁重に強虎咆（➡⬇⬋＋C）で落としてあげよう。

めくりを狙う

虎咆などで相手をダウンさせたあとは、起き上がりにジャンプCでめくりを狙うチャンスだ。ジャンプCはあまり引きつけずに早めに出すのがコツ。まだ跳び越してないようなタイミングで出しても、充分にめくりになるぞ。ただ、早めに出す分、次の地上技につなぎにくいので、ガードされていてもいい近距離立ちCキャンセル極限流連舞拳（⬅⬉⬇⬋➡＋AorC）を狙おう。

こんなだめくってなさそうなタイミングでもめくりになる。このあとゴチ〜ンだ

モード別ポイント

表リョウは気絶を狙え

「攻撃判定が大きい」「攻撃判定が出るまで無敵」「ヒットすればその一撃で相手は必ず気絶」「技の発生がとても早い」という素晴らしい性能を持っている、パワーMAX版の天地覇煌拳（⬇⬋➡⬇⬋➡＋AorC）。これは使うしかない。というわけで、より安全にMAX版が使えるようにアドヴァンストを使うことをおすすめする。エキストラだとパワーMAX版が使える状態＝体力的に危険な状態だからだ。それでは話を戻して、実際どのようにして天地覇煌拳を決めていくかを考えていこう。

①対空に使う

攻撃判定の大きさと無敵を使った使い方。多少めくられ気味に跳び込まれてもOKなのが心強い。

②反撃に使う

技の発生の早さを活かした使い方。あからさまにスキがある技に対する反撃はもちろんのこと、庵の葵花（何段出してきてもOK）やアンディの斬影拳（追加コマンドを出してきてもOK）、舞の白鷺の舞、社のスレッジハンマー、ルガールのゴッドプレス、京と真吾の毒咬みなどのガード後に反撃することができるぞ。ただ、ちょっとでも遅れるとガードされることがあるので、先行入力を使って最速で出せるようにしておこう。

③連続技に組み込む

屈みBから連続技にして天地覇煌拳を決める使い方。詳しくは連続技ページの「C」の連続技を参照してほしい。

④連係に割り込む

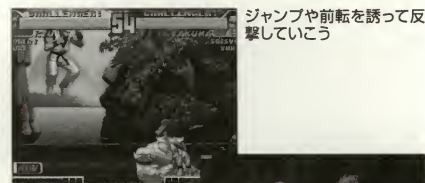
連続ガードになっていない連係に対して、相打ち覚悟で割り込みに使っていく使い方。強攻撃キャンセル特殊技が連続ガードになっていないキャラが多いので狙い目だ。たとえ連続ガードだったとしても、下段攻撃以外はくらうことはないので（連続ガードだから当然だね）とりあえず入力しておくといいぞ。

……以上のような方法で見事気絶させることができたら、あとは連続技ページの「A」の連続技を入れていこう。

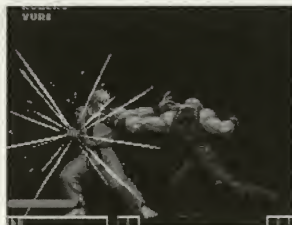
裏リョウは砲台と化せ

裏リョウの基本は、遠距離からの虎煌拳（⬇⬊➡＋AorC）。完全な飛び道具なので、かなり使いやすくなっている。空中虎煌拳（ジャンプ中⬇⬊➡＋AorC）も単純に使いやすく、足元を狙えば下段にもなるのでヒットさせやすい。

このふたつの技はそれぞれジャンプ・前転に弱いのだが、逆に虎煌拳入力のフェイントで小刻みに屈んだり、垂直ジャンプをして何も出さずに着地したりして、相手のジャンプや前転を誘ってみるのも面白い。上手く誘うことができたら、ジャンプは虎咆で落とし、前転は強攻撃からの連続技で反撃していこう。

ちなみに裏リョウの虎咆は表リョウと比べてあまり横に移動しないのでリーチが短い気がするが、実際はその逆。攻撃判定は表リョウよりもリーチがあるのだ。さらに弱虎咆にも無敵時間があるので、かなり性能が良くなっているといえる。対地・対空ともに頼れる技だぞ。

ジャンプや前転を誘って反撃していこう

虎咆の性能に関して言えば完全に裏のほうが上

天地覇煌拳使用ポイント

対戦向きなのが「反撃に使う」と「連係に割り込む」。狙うチャンスはいくらでもあるはずだ

対戦攻略 ロバート・ガルシア／ロバート・ガルシア(裏)

今年から加わった新特殊技「匂龍降脚蹴り(→+A)」がかな〜り使い易くていい感じや。飛燕龍神脚も相変わらず使いやすいし、今年もぎょ〜さん暴れるで〜。

キャラクター能力レーダーチャート
牽制能力　連続技　ガード崩し能力　機動力　反撃能力　対空能力　裏

相対評価棒グラフ
ADV7　EXT3　裏　ADV6　EXT4

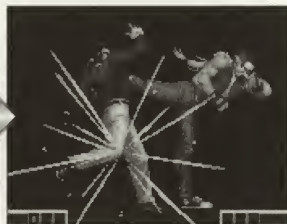
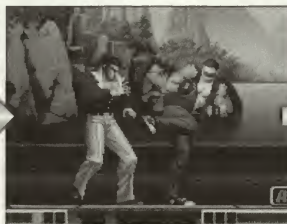
寸評　パワーMAX状態だと連続技も入りにくいし、ダッシュがあると起き攻めしやすいのがポイント。

共通ワンポイント

攻めのメイン→+A

今年から加わった特殊技の→+Aは、相手の下段攻撃をスカしながら攻撃でき、さらにはしゃがみガード不能の中段攻撃なので、かなりヒットさせやすく使い勝手も非常に良い。いきなり出してもいいし、通常技キャンセルで出していくのもいい。特に屈みD(下段)キャンセルはいい連係なので覚えて欲しい。出すときは龍撃拳(↓↘→+AorC)に化けないように注意しよう。

この連係は間合いによって→+Aが当たったり当たらなかったりするのだが、どちらにしてもスキが少なく、当たった場合は再度屈みDや飛燕旋風脚(→↘↓↙←+BorD)に連係していって攻めを続行できる。→+Aが当たらなかった場合は相手側は、一瞬遅れて「あ、スカッた、反撃しなきゃ」という感覚になりやすいので、反撃を誘うこともできるのだ。そこを弱龍牙(→↓↘+A)や舞影疾風重段脚(↓↘→↓↘→+BorD)で潰していくことも充分狙えるぞ。反撃をしてこないと思った場合は当たったとき同様、屈みDや飛燕旋風脚で攻めを続行していくといい。再度→+Aを出してガードを揺さぶるのも、たまに混ぜるといい選択だ。

屈みD→→+Aを使った攻めの例

屈みDキャンセル→+Aが……当たらなかった、ヤバイ、反撃される……っと思わせてピカ〜ン

モード別ポイント

表は極限流連舞脚後が熱い

極限流連舞脚(←↙↓↘→+BorD)のあとは、連続技としてのダメージをとるなら連続技ページの「B」を入れるのが一番いいのだが、ジャンプ通常技を当ててダウンさせずに着地させれば、その着地を様々な攻撃で攻めていくことが可能だ。相手が見事に引っかかってくれれば、より多くのダメージを奪うことができるので、ぜひ狙って欲しい。ではその選択肢を挙げていこう。

①正面から→+Aで中段を狙う

相手の着地に中段を狙う。→+Aの終わり際を当てることができれば、硬直後すぐに弱龍牙を出せば連続技になるぞ。画面端なら極限流連舞脚も狙える(連続技ではない)。

②正面から屈みBキャンセル極限流連舞脚

下段を重ね、再度極限流連舞脚につなげる。

③裏から屈みBキャンセル極限流連舞脚でめくり下段を狙う(アドヴァンスト専用)

極限流連舞脚で浮いた相手に中ジャンプ強攻撃を当て、着地後すぐにダッシュすると相手の裏に回れるので、その状態で再度下段から極限流連舞脚を狙う。

④再度極限流連舞脚を直接狙う

①〜③の選択肢をある程度使っておいて、相手にガードに集中させてから使うと決まりやすい。

⑤投げを狙う

①〜④までの選択肢から緊急回避や攻撃避けで逃げる相手に有効な選択。投げをDにしておけばジャンプで逃げようとした相手も落とせる。

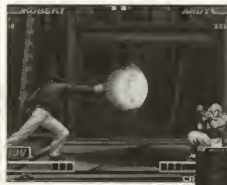
極限流連舞脚後の攻撃例(選択肢③)

中ジャンプと着地時のダッシュは慣れないと難しいかもしれないが、この選択肢はかなり有効なので是非マスターしたい

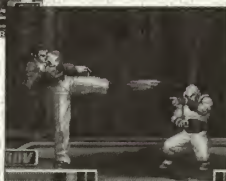
裏ロバートは龍撃拳と幻影脚!?

裏ロバート特有の強力な戦法というのは特にない。間合いが離れている場合は、普通とはいえやはり使いやすい龍撃拳が使えるが、基本的に共通の→+Aと飛燕龍神脚(ジャンプ中↓↙←+BorD)を使っていくことになる。

裏ロバートらしさをアピールするために、→+Aがらみの連係に幻影脚(→←→+BorD)を混ぜていくのもいい。よく動く相手にはけっこうヒットしやすいだろう。

飛燕疾風脚(→↘↓↙←+BorD)は、基本的に弱で使う。めり込むと危険なので、使うときは間合いを離して奇襲っぽく使うようにすること。無理に使うことはないぞ。

一応裏ロバートのウリである龍撃拳。悪くはないんだけどね、これだけじゃ……

幻影脚は基本的に弱を使っていこう

担当：珈琲ふりーく

対戦攻略

ユリ・サカザキ／ユリ・サカザキ(裏)

CPU戦でダボーとかやってる分には楽しいが、対戦でユリちょうアッパーを適当に出してダブルユリちょうアッパーでフォロー、などといった夢を見ていては勝てるものも勝てないぞ。

寸評　ダッシュからの燕翼が強力。(裏)は百烈びんたをダッシュでカモフラージュできる。

基本戦法

不思議なもので、ユリを使っていると暴れ回りたくなる。そしてそれが楽しいキャラである。実際ある程度は暴れ回る必要もあり、いかにうまく暴れ回るかが、ユリを動かすうえでのポイントになってくる。

もうひとつのポイントは、ノーマル時と(裏)では必殺技の性能が大きく異なる点だ。この違いで重視したいのは、ノーマル時のユリちょうアッパー(➡⬇⬊＋AorC)と、(裏)時の百烈びんた(➡⬊⬇⬋⬅＋BorD)だ。ユリちょうアッパーは強力な対空技で、百烈びんたは相手のガードを崩す切り札として活躍する。どちらも代わりになる技がないので、どちらの技をとるか、ということになる。防御面を強化したのがノーマルで、攻撃面を強化したのが(裏)と言えるだろう。

ジャンプDから地上技への流れは、この写真のような形がおすすめだ。屈みAから➡＋Bへは連続技でも連続ガードでもないので、割り込まれる可能性はあるが、割り込んでくる相手には➡＋Bを出さないとか、屈みDを出すといった形で対抗しよう

ジャンプDが重要

ユリの主力技はジャンプDである。リーチが長く斜め下方向にかなりの強さを発揮する。わずかながらめくり性能も持っており、様々な場面で活躍してくれる。ジャンプ軌道はあまり高くないが空中投げを持っており、垂直ジャンプDも強力なので、空中戦もそこそこ闘っていくことができる。

各種ジャンプを使いこなして、ジャンプDだけでもなんとか闘えるぐらいになっておきたい。ジャンプDはリーチが長いので、垂直ジャンプを多用するのがポイントだ。

ジャンプDから地上の技を出していくときは、屈みAを使おう。相手との間合いに応じて屈みAを1発か2発出し、そこから燕翼(➡＋B)を出してこう。屈みAからは強ユリちょうアッパー→ダブルユリちょうアッパーや遠距離立ちBにつないで連続技を狙う手もあるが、➡＋Bを出していったほうが結果として良いことが多い。➡＋Bからの形はあとで集中的に扱うことにしよう。

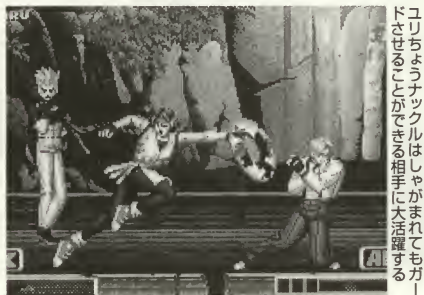
牽制

ジャンプDだけでもなんとか闘えるように、と書いたように、牽制、対空に関してもある程度ジャンプDで対応できるようにしておこう。地上の相手には小ジャンプ、空中の相手にはノーマルジャンプを使っていけばいい。

地上の牽制技は遠距離立ちBがおすすめだ。地上、空中のどちらに相手がいようが、一応対抗することができる。モーションが小さいので前転されても安心だ。ただし相手に攻撃を当てたときにヒットしても、ユリのほうがあとに動き出すので、その後の展開が有利になるわけではない。

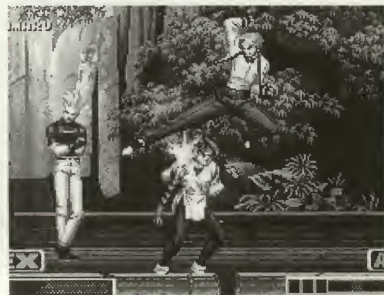
また遠距離立ちBは、全キャラクター中の約3分の2のキャラに対して、しゃがまれていると当たらないという弱点も持っている。

遠距離立ちBが当たらないキャラは、紅丸、東、ユリ、アテナ、ケンスウ、チン、舞、キム、チョイ、社、クリス、山崎、ビリー、庵、バイスの計15キャラだ。この15キャラはユリの遠距離立ち攻撃すべてと、ユリちょうナックル(⬇⬋⬅＋AorC)が、しゃがまれているとスカってしまう。バイスだけが例外で、遠距離立ちDとユリちょうナックルは当たる。しゃがまれていても当たるバイスと残りの23キャラに対しては、ユリちょうナックルは牽制技として機能してくれる。近距離間合いから使っても投げ以外ではほぼ反撃を受けず、遠距離から使えばユリ側が先に動けるのだ。

遠距離立ちB以外では屈みD、➡＋Bあたりも牽制技としておすすめだ。(裏)は屈みDに虎煌拳(⬇⬊➡＋AorC)でキャンセルをかけておくと、屈みDに受け身をとった相手の起き上がりに虎煌拳を重ねることができる。➡＋Bは意外に思うかも知れないが、リーチは屈みDや遠距離立ちD並みにあり、離れた間合いならばガードされたあとに相手とほぼ同時に動き出せる。ジャンプした相手にもある程度対応でき、垂直ジャンプ攻撃に対しても勝てることが多い。前進するため相手の跳び込み攻撃をくらいにくく、リスクも少ないので、下手に遠距離立ちDを出すより牽制効果は高い。

ユリちょうナックルはしゃがまれてもガードさせることができる相手に大活躍する

対空

地上の対空はあまり考えず空対空で闘っていくのが基本だが、地上の対空技を使いたい場合は屈みCがおすすめだ。ノーマルの場合は弱ユリちょうアッパーが役に立ってくれる。垂直ジャンプを多用する相手にはC＋Dを出しておくのもひとつの手だ。(裏)の場合、砕破(⬇⬋⬅＋AorC)を出す手もあるが、C＋Dのほうが効果的であることが多い。まぁ砕破は無理矢理にでも使いたくなる技なので、使うならこの状況かも知れないが。

飛燕鳳凰脚(⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋BorD)も対空として使っていきたい技だ。対空技としての判定の強さは大したことがなく、相手の技の攻撃判定が出ていれば、相打ちか一方的に負けてしまうことになる。とはいえ当たればダメージは大きいので、狙っていく価値はあるだろう。ちなみに飛燕鳳凰脚は足元が無敵なので、足払い系の技に対しては非常に効果的である。

屈みCの対空にはあまり頼らないほうがよい。ユリの対空の基本はジャンプだ

ガードの崩し方

➡+Bからの形

➡+Bは、攻撃判定を出しながら移動する技だ。そのため当て方によってそのあとの有利不利が変わってくる。終わり際に当てたときがもっとも有利な時間が増えるが、間合いが離れすぎる欠点がある。牽制で使うときやダッシュから使うときは、離れた間合いで出したいので、技の終わり際を当てるようにし、それ以外、すなわち屈みAキャンセルや起き攻め時などには、終わり際より少し早めに当てると良い。

➡+B後はユリが主導権を握っており、固めを続けていくことができる。ここからどういう技を出していくかは、➡+B後の相手の動きによって変わってくる。読みが重要になってくる場面だ。

●相手がじっとしている

屈みD、➡+B、小ジャンプDあたりが有効な選択肢になる。(裏)ならば百烈びんたの出番だ。ガードされると反撃を受ける行動や前転はしないほうがいいだろう。

●相手が攻撃してくる

遠距離立ちB、屈みD、垂直ジャンプD、飛燕鳳凰脚といったところがおすすめだ。表ユリならば強ユリちょう回し蹴り(⬇⬋⬅+BorD)、強ユリちょうアッパー→ダブルユリちょうアッパーを出す手もある。飛燕鳳凰脚や強ユリちょうアッパーは相手に見られていると反撃を受けるので、できるだけ相手の攻撃を見てから出したいが、間に合わないことも多い。確信レベルの読みがあれば出す、ぐらいの感覚でいいだろう。

相手が無敵技を出してくるときは、前転を使ったり、ガードで様子を見たりしていけばいい。

●相手が前転してくる

ガードで様子を見て、前転のスキに屈みCキャンセルの連続技を入れていけばいい。飛燕鳳凰脚をダイレクトにぶつけてもいいだろう。(裏)ならば、百烈びんたが前転をつかんでくれる。

ガードで様子を見るぐらいだったら技を出しておきたい、という人には遠距離立ちBがおすすめだ。前転されても、遠距離立ちBのモーションが終わったあとに連続技を狙っていくことができる。ただし相手が自分の前に出るか後ろに出るか分からない場合が多く混乱しやすい。同じ理由で垂直ジャンプも危険だ。

●相手がジャンプする

遠距離立ちBか垂直ジャンプDが有効。C+D(空キャンセル)ユリちょうナックルの形も面白い。ただししゃがまれているとユリちょうナックルが当たらない相手や、コマンド投げを持っている相手には狙わないほうが無難だ。様子を見てから飛燕鳳凰脚という手もある。

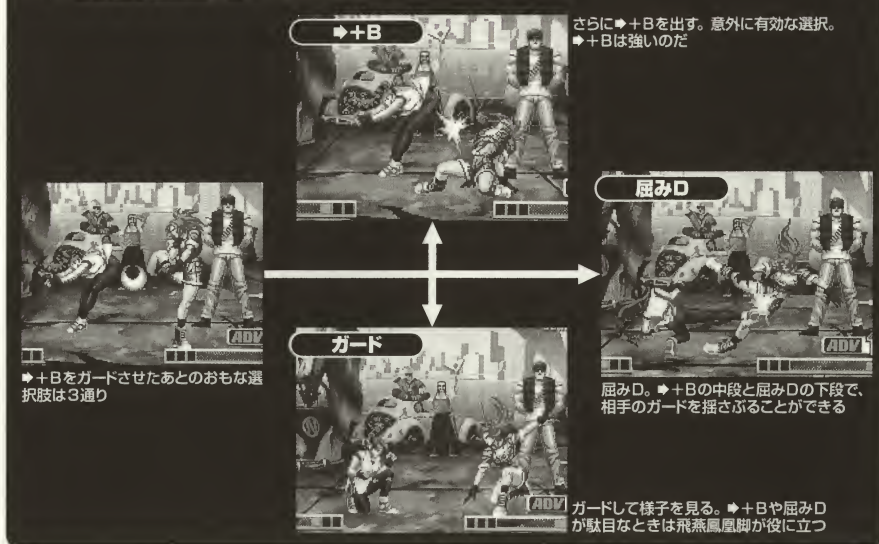
➡+B後は読みがポイントになってくるが、ひらめきがなくただ漠然と技を出すときは、屈みDや➡+B、ガードで様子を見て相手が動いたら飛燕鳳凰脚と、この3つの選択肢の中から適当に選んでいくといい。

➡+Bからのおもな選択肢

➡+Bをガードさせたあとのおもな選択肢は3通り

さらに➡+Bを出す。意外に有効な選択。➡+Bは強いのだ

屈みD。➡+Bの中段と屈みDの下段で、相手のガードを揺さぶることができる

ガードして様子を見る。➡+Bや屈みDが駄目なときは飛燕鳳凰脚が役に立つ

表ユリと裏ユリ

相手のガードを崩す際、表ユリはジャンプ攻撃と➡+Bに頼らざるを得ない。コマンド投げがないので、スカし投げも効果は薄い。とはいえあまりにガードが堅い相手には分が悪くても狙っていったほうがいいだろう。

ちなみに近距離立ちCキャンセル強ユリちょうアッパー→ダブルユリちょうアッパーの連続技は、ケンスウ、舞、キングにはほとんどの場合ユリちょうアッパーが1ヒットしかせず、反撃を受ける可能性があるので注意しよう。近距離立ちCキャンセル強ユリちょう回し蹴りはケンスウ、舞、チョイにはユリちょう回し蹴りが1ヒットしかしない。キングに対してはきっちり入ってくれる。

(裏)ならばジャンプ攻撃と➡+Bのほかに、百烈びんたを使うことができる。百烈びんたのモーションはダッシュによく似ているので、相手は見切るのが難しい。(裏)は普段からダッシュを多用しておきたいところだ。ダッシュからは➡+Bが無難な選択だ。遠距離立ちBも悪くないだろう。

百烈びんたは屈みAからキャンセルで出して狙いうこともできる。この場合もダッシュのときと同様、➡+Bの裏の選択ということになる。百烈びんたを使うときのコツは、まず百烈びんたから狙うのではなく、➡+Bで相手のガードを誘っておいて百烈びんたで投げにいく、というプロセスを踏むことである。暴れ回っている相手を投げにいっても割に合わないぞ。

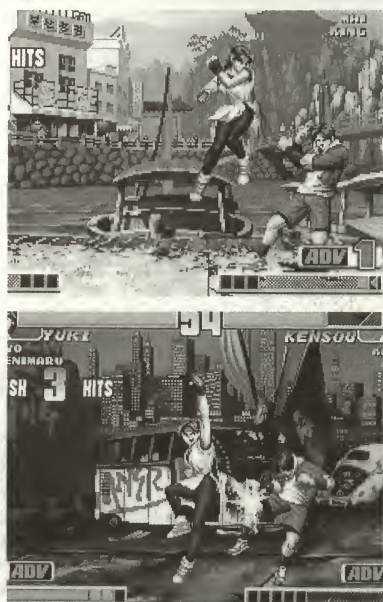
百烈びんたは➡+Bを使う状況で狙っていくといい

アドヴァンストはダッシュを多用して、百烈びんたを見切られないようにしよう

ケンスウや舞、キングにはC→強ユリちょうアッパーの2段目がスカりやすい

少し遅めにキャンセルをかければ2段目も当たるが安定しない

攻防一体こそ暗殺術の奥義！

担当：KAL

強引にラッシュをかけるキャラではなく、攻撃にいけて防御策もあり、得意間合いを維持しながら闘うキャラ、それがレオナだ。Vスラッシャー等でプレッシャーを与え、精神的に勝て！

寸評 前・後転の有無が決定的。小・中ジャンプが使えるようになったので、エキストラでも試合にはなる。

間合いと対空技の関係

対空処理は完璧に

レオナは、攻めるにしても守るにしても、間合い管理が非常に重要なキャラである。というのも、超必殺技を除く各種必殺技の多くが「ため技」であるため、取れる選択肢を最大にするにはある程度の時間「固まっていなければならない」からだ。

しかし、ムーンスラッシャー（⬇ため⬆＋AorC）などの必殺技を意識して一カ所に固まりすぎていると、攻撃の的を絞られてしまい危険。その危険をなるべく最小限にするためには、ジャンプや後転などを使ってその時点でのベストな間合いに移動して、攻撃への糸口を探ることが重要だ。

そういうわけで、まずは相手キャラとの距離に応じて近距離・中距離・遠距離と3つの間合いを設定し、それぞれで有効な対空技（対空手段）を解説していく。とはいっても、近距離に関しては、跳び込みを見てから落とせるほどの余裕はないと思うので、選択肢の多い中距離・遠距離メインで考えていこう。

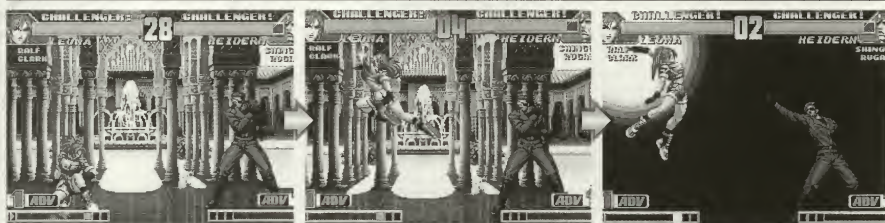
間合いが近いときの対空技、屈みCは使い方が難しい

中距離の対空処理

中距離はレオナにとって、もっとも危険な間合いであると同時に、攻撃と防御を一体にした一番有利な間合いでもある。

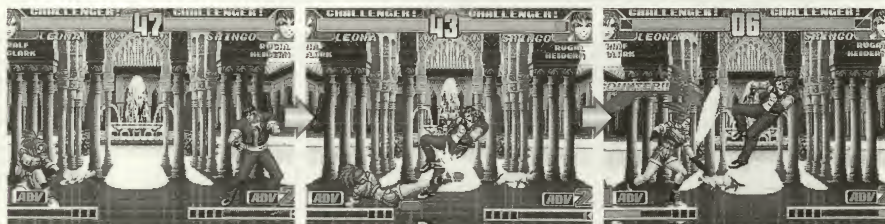
この間合いでは、牽制効果の高い屈みBのリーチの長さを発揮できるので、ここでの立ち回りかた次第で展開が変わってくるとみていい。

この間合いで相手の跳び込みを封じるのに最適なのは、垂直ジャンプだ。ためが充分なら強ムーンスラッシャーを置いておくように出しておこう。

垂直ジャンプを有効に使え！

これくらいの間合いを中距離としておく。ためが充分なときは、強ムーンスラッシャーを地上の相手に当てる感覚で出していく。牽制効果の高い垂直ジャンプDと相手が技を出してきたときの迎撃技、Vスラッシャーをメインに。

遠距離の対空処理

遠距離になったときのレオナの状況は、相手キャラのタイプによってかなり異なってくる。強力な飛び道具等を持ち、遠距離になっても平気でパワーゲージをためられる相手に対しては、積極的に接近していかなければならない。対して向こうから接近してくる場合は、弱ムーンスラッシャーと屈みDを使い分けることで、かなりの対空防御を実践することが可能だ。弱ボルテックランチャー（⬅タメ➡＋A）も出していける。

遠距離では冷静に行動せよ

これくらいの間合いを遠距離としておこう。遠距離なら、屈みDが対空技として使える。姿勢の低さを有効利用するのだ。ためが充分なら、跳んだのを見てから出す弱ムーンスラッシャーが強力。こちらは打点が高い。

あくまで趣味の技なのか？

レオナのキャライメージには、「飛び道具キャラ」という印象は微塵もない。しかし必殺技の数を数えてみると、意外にも2つもの飛び道具系必殺技が存在する。まずひとつは、貫通能力のあるアイスラッシャー（⬇⬋⬅＋AorC）で、もうひとつは「出すことさえできれば」それを起点に攻め込むことができるイヤリング爆弾（⬇⬋⬅＋BorD）だ。

アイスラッシャーに関しては、残念ながらこれといった有効な使い方は発見されていない。この技はとにかくスキが大きく、出してしまうと逆に強力な連続技を入れられてしまう可能性が高い。くれぐれも暴発には注意しよう。

イヤリング爆弾は、ジャンプC＋Dを当てたときやムーンスラッシャーなどで相手を遠くへふっとばしたときに、素早く出してこれを追いかけるようにして攻めていくという戦法に使える。しかし多少強引な戦法なので、余裕のあるときだけにしよう。

ちなみにイヤリング爆弾を出すときは、基本的には地上を転がっていく弱で、2回目以降は相手がジャンプで跳び越えてくる可能性が高いので強を使おう。

相手が遠くでダウンしたら、攻めの起点に「一応」できる弱イヤリング爆弾

攻撃と防御は表裏一体

中距離からの攻撃法

レオナの動きは攻撃と防御が一体となったものなので、それぞれを分けて解説するのはやや苦しいものがあるが、とりあえずは中距離からの攻撃の仕方から解説していこう。

中距離では、垂直ジャンプをしたり屈みBを出しながらムーンスラッシャーのためをつくったりして、無闇に突撃しないのが重要。この場合の「突撃」というのはダッシュや小・中ジャンプのことで、特にダッシュは特定の場面以外では使わないほうがいい。

そうしているうちに相手が何か技を空振りしたり反撃可能な技を出してきたら、そこから一気にラッシュに持ち込む。たとえば相手が垂直ジャンプしたら、その着地点に屈みDを置いて転ばせたり（相手キャラによっては危険だし、場合によっては一瞬間合いを詰める必要あり）、反撃は入らないが、こちらが先に動き出せる程度には硬直がある技をガードしたあとに、中ジャンプで跳び込む、といった具合だ。なかでも相手を転ばせたあとはチャンスで、こんなときはノーマルジャンプ攻撃で跳び込んで、地上の技につなげやすくしていこう。

また、動き回られるとやっかいな相手などには、ジャンプC＋Dを早めに出していくのもいい。

これをガードさせることに成功したら、相手のガード硬直が長いのを利用して連続して小ジャンプ攻撃にいったり、着地と同時にダッシュ→屈みBからの連続技などを狙っていく。ただし単調にならないように、また反撃を受けないように、ときおり後転等を混ぜて、いったん間をおくようにするのも大切だ。

なお基本的な攻撃パターンは、屈みAや屈みCから➡＋Bにつなげていき、再び屈みAに戻るというのが、応用範囲も広くオススメ。これを連続技ページの入力法でできるようになればOKだ。

ムーンスラッシャーにつなぐか➡＋Bで固めるか

ダウンさせたら、ノーマルジャンプ攻撃やジャンプC＋Dで跳び込んで、そのまま連続して小or中ジャンプ攻撃にいくか、屈みB→屈みAなどにつないで、ヒットしてたらムーンスラッシャー。ガードされていたら➡＋Bにつないでいく。これが基本の固めパターン

遠距離からの攻撃法

遠距離は、相手から攻撃される危険性が低くなる反面、レオナの攻撃手段が極端に少なくなるので、あまり長くはいたくない間合いだ。しかし、無理な跳び込みや強引なダッシュ等は死を招くだけなので、遠距離のときほど冷静に行動してほしい。

遠距離では、まずムーンスラッシャーのためをつくるようにし、相手が跳んできたらこれを迎撃する。ためをつくることができないようなら、垂直ジャンプだけをするようにし、Vスラッシャーを警戒だけさせておいて、実際には様子を見るようにしよう。遠距離からVスラッシャーを出しても、よほどスキの大きい技を空振りでもしてくれないと間に合わないからだ。こうした行動のあとにダッシュ→後転などの動きで「攻めるようにみせかけて下がる」といったフェイントを混ぜていく。

遠距離からは一気に近づきたいところだが……、

辛抱してダッシュ→後転や垂直ジャンプなどで、逆に相手をじらしていこう

技の使い分けをマスターしよう

間合いのとりかたとそこからの攻撃手段、そして基本的な攻撃連係（固め）がだいたい分かったなら、あとは各必殺技や超必殺技を、状況に応じて使い分けられるようになろう。

たとえばスタンダードな連続技である屈みB→屈みA→（キャンセル）ムーンスラッシャーは、跳び込み距離が甘かったとき（着地したときに少し間合いが開いているとき）以外にも、相手が前転してきたときに有効だ。これはかなり重要だが、うまく前転後に合わせられないなら、屈みBは重ねずに、対前転専用として屈みAを重ねていこう。

またほかにも、➡＋Bへの連係ばかり使っていてマンネリ化してきたら、動きを読まれないためにもあえて連続技にならない弱グランドセイバーをキャンセルから出していったりすると、緩急をつけられるため有効だ。グランドセイバー自体を読まれていると割り込まれる可能性があるが、ガードされてもこちらが先に動き出せるので、ラッシュのいちバリエーションとして使っていくといい。

目標としては、➡＋Bを屈みAや屈みCから出したとき、レバー操作だけはしておいて、ヒット確認でVスラッシャーを出せるようになることだ。

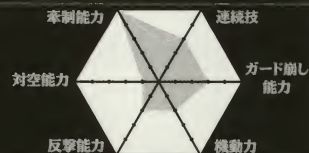
たまに屈みCからキャンセルで出していくと、いい連係になる弱グランドセイバー

超必殺技の比重は？

➡＋Bという新しい技の追加によって、主な使用場面が変わっただけでなく、使用頻度まで増えて重要超必殺技となったVスラッシャー。アドヴァンスト、エキストラを問わずゲージはこの技のために使っていって損はない。ただ、近距離立ちDからのキャンセルリボルスパークは、コマンド入力が簡単だし従来からあるものなので、前転等で裏回りしたあとなどは狙っていってもいい。無敵時間があるが発生が遅く、ヒットしても途中で落とすことが多いグラビティストームは控えめに。

リボルスパークへの連続技は、慣れているなら悪くない。グラビティストームは趣味で

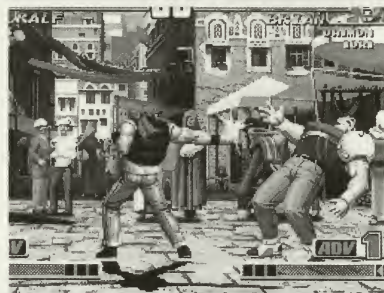
対戦攻略 ラルフ

遠距離立ちC、屈みCの2大C技で地上の中距離離戦は敵無しのラルフ。これでガードが堅くなった相手は、ダッシュからスーパーアルゼンチンバックブリーカーで吸ってしまえ！

寸評 基本的にはどちらでもやっていけるラルフだが、前・後転があるアドヴァンストがやはりいい。

中〜遠距離での立ち回り

Cボタン依存度高し

ラルフといえば、もうすっかりおなじみの遠距離立ちCと屈みCの二大強パンチで、「単純にして強い」というキャラの風格さえ漂ってきた。またこちらから跳び込むときにメインで使っていく技もジャンプCなので、まさにCボタンキャラ！ ラルフの性格を表しているというかなんというか、複雑な操作は苦手、という人にはオススメのキャラだ。指をCボタンの上に置いてプレイしよう。

もちろんラルフにも連続技はあるし、決められるときには決めておいたほうがいいわけだが、基本的には連続技のことはあまり考えないでプレイしたほうがいいだろう。たとえば相手の必殺技ガード後反撃するときなどは、近距離立ちCをキャンセルしてスーパーアルゼンチンバックブリーカー（投げ間合いで←↙↓↘→＋BorD、以後「S.A.バックブリーカー」と表記）につなぐより、直接S.A.バックブリーカーを入れてしまったほうがいい。あくまで普段は、の話だが。

もうとにかくCボタン使用率が高いラルフ

中〜近距離での立ち回り

先手を打っていくこと

前述のとおり、ラルフは長くて痛〜い遠距離立ちCを振り回していくことが行動の起点になっているわけだが、これだけだとさすがに跳び込まれてしまう恐れがある。相手のラルフに対する経験値、警戒心が高ければなおさらだ。

そもそも遠距離立ちCはジャンプ防止の意味をもっているのだが、さらにその外側からノーマルジャンプや大ジャンプですかさず跳び込んでくる相手に対しては、さすがにラルフも細かい対策をたてないといけない（これについては後述）。それでも、できるかぎり跳び込まれないように、先手を打って遠距離立ちCを早めに出していこう。

一度遠距離立ちCを地上にいる相手に当てたり、ジャンプしようとしたところを防止したら、状況的に、また精神的にもかなり優位に立ったと考えていい。ダッシュ等はあまり使わず、地上を歩いて接近していくのだ。ただしあまりに距離が離れている場合は、ジャンプも必要になってくる。

これくらいの間合いであれば、どんどん遠距離立ちCを出していく。相手に行動の余地を与える前に封じていくのだ

ジャンプ防止も兼ねる遠距離立ちCがヒットしたら、また一歩ずん、と歩いて接近する

ある程度接近したあとは？

遠距離立ちCを出すにはやや近くないか？ という間合いでは、今度は屈みCが猛烈に強い攻撃・牽制技となる。こちらは遠距離立ちCと違ってスキが少ないため、空振りしてもなんの問題もない。また足払い系の技に対して滅法強く、場合によっては「上に出ている技（例えばクラークの遠距離立ちDのような）」なども潰すことができる。

そういったわけで、お互いの屈みBや屈みDなどがそろそろ意識のなかに入ってくるような間合いになったら、あまり深いことは考えずにとにかく屈みCを何発も出して、相手がイヤになって技を出さなくなるまでこれで圧力をかけていこう。

立ちとしゃがみの2大C技で相手のガード率が高くなってきたら、いよいよダッシュ→S.A.バックブリーカーの出番。あまり遠いとダメだが、屈みCをガードさせられる間合いなら狙える。

ちなみに、屈みCはガードされてもラルフが先に動き出せる。どんどん攻めていこう。

ジャンプ攻撃に対して

はっきりいって、ラルフは上から押さえ込まれるとつらい。小・中ジャンプしかしない相手なら、ジャンプ攻撃をガードしてからS.A.バックブリーカーを入力すればかなりの確率で吸うことができるが、ノーマルジャンプや大ジャンプを混ぜてきたり、そうでなくてもあまり地上にいない相手になると、遠距離立ちCを出すヒマができない。

こうした場合は、対空技として垂直ジャンプBや急降下爆弾パンチ（↓タメ↑＋AorC）を使ってみるといい。

また、地上から接近しにくい相手に対して跳び込むときは、横・斜め下方向の両方に対して判定の強いジャンプCをメインにしていくといいが、地上の対空技で落としにくる相手に対しては、出は遅いがリーチが長くガードさせても有利なジャンプC＋Dを使っていこう。またかなり間合いが離れているときは、空対空を兼ねた接近技として弱ラルフキック（←タメ→＋BorD）を使ってもいい。

接近戦では屈みCを臆せず連発！

空振りしてもお構いなしに連発すると強い、屈みC。直接当たるほど近くなったら、←↙↓＋C→↘→＋Bと入力して、屈みCが当たったらS.A.バックブリーカーもついでに入るように入れ込んでおこう。跳び込むときのジャンプC＋Dは早めに出すこと

跳ばせてしまえばこっちの勝ち

担当：KAL

地上での圧力のかけ方

相手を跳ばせるための三本柱

クラークには飛び道具や強力な突進技といった便利な技はないが、判定の強い通常技やコマンド投げといった、心得さえあれば大きな戦力となってくれる技がいくつもある。これらの技を有効に使い、まずは相手にプレッシャーをかけていこう。

①遠距離立ちD
②スーパーアルゼンチンバックブリーカー（投げ間合いで←↙↓↘→＋BorD。以後「S.A.バックブリーカー」と表記）
③ふっとばし攻撃（C＋D）

まずはこの技、遠距離立ちDを振り回して、おとなしくさせる

遠距離立ちDはリーチがあり、上方向に強いためジャンプ防止にもなる。この技を当たるか当たらないか、という間合いで強気にどんどん出しながら前進していき、端へと追い込んでいこう。

遠距離立ちDによって相手が少しでもおとなしくなったら、ダッシュからのS.A.バックブリーカーを狙っていく。操作としては→→でダッシュしたあとすぐに←↙↓↘→とレバーを動かしてダッシュを継続し、相手に接近したらBを押す。しかしあまりにも遠くだと、S.A.バックブリーカーのコマンド受付有効時間が切れてしまうので注意しよう。

遠距離立ちD危険！と思わせたら、いきなりダッシュしたり、立ちAや屈みB空振りからダッシュして……、

S.A.バックブリーカーで吸ってしまおう！微妙にやりにくいが、エキストラでも同様にしてS.A.バックブリーカーだ

遠距離立ちDぶん回しによる封じ込みと、不意を突いたダッシュS.A.バックブリーカーのフォローとして使えるのが、「C＋D空キャンセルローリングクレイドル（←↙↓↘→＋C）」だ。C＋Dは、「やや出は遅いが判定はより強く、キャンセルのかかるようになった遠距離立ちD」といった性質の技。少し離れた場所から空振りするように出してすぐにローリングクレイドルのコマンドを入力、すると相手に触れていなくても、C＋Dのモーションをキャンセルしていきなり走っていくのだ。ただし多用は禁物だぞ。

少し離れた場所で空振りするようにC＋Dを出しつつ、ローリングクレイドルのコマンドを素早く入力

するとC＋Dを空キャンセルして走っていく。この不意打ちの効き目がいまいちなら、遠距離立ちDを少し多くしよう

対空処理からラッシュへ

対空処理からたたみかけよう

イヤというほどジャンプ攻撃を仕掛けてきたり、こちらのプレッシャーによって跳び込んでくる相手に対しては、次の3つの対空処理用技で対処してから、一気にたたみかけていく。

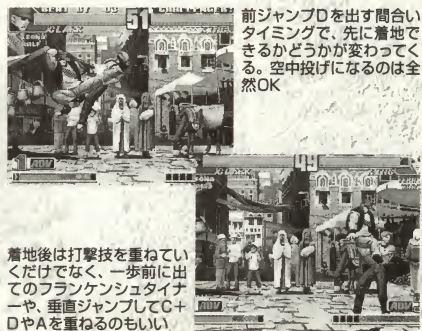
①フランケンシュタイナー（→↓↘＋BorD）
②前ジャンプD（空中投げ）
③S.A.バックブリーカー

フランケンシュタイナーは無敵時間はあるものの、相手がジャンプ→着地後すぐジャンプした場合空振りしてしまうし、コマンド入力の準備をしておかないと失敗する恐れがあるので、たまに狙う程度にしておこう。またS.A.バックブリーカーは、小・中ジャンプメインで跳び込んでくる相手に対してだけ、跳び込みガード後に狙っていこう。

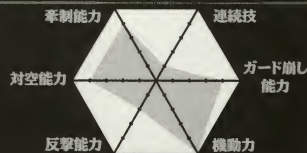
相手がジャンプしたときにもっとも狙っていきたいのは前ジャンプD。これで落としたあとは近くに着地するので、超必殺技狙いの近距離立ちCや→＋Bといった、難しい入力を必要とする技を重ねていきやすい。パワーゲージがないときや、安定した選択肢を選びたいときは、屈みB→屈みAを重ねていこう。屈みAは←↓と入力し、ヒット時にBを押してS.A.バックブリーカーにするのだ。

空対空で落とせば未来は明るい

相手のジャンプに集中し、前ジャンプDで落としていこう。着地後は、近ければ近距離立ちC→ウルトラアルゼンチンバックブリーカーの連続技を狙ったり、遠ければ→＋B→ランニングスリーの連続技を狙っていく

前ジャンプDを出す間合い、タイミングで、先に着地できるかどうかが変わってくる。空中投げになるのは全然OK

着地後は打撃技を重ねていくだけでなく、一歩前に出てのフランケンシュタイナーや、垂直ジャンプしてC＋DやAを重ねるのもいい

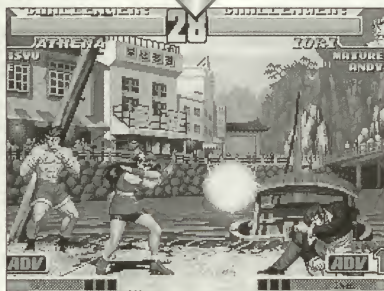
S.サイキックスルーでくらいつけ！

担当：ももやん

近づくまでのプロセス

牽制技で相手を封じ込める

アテナには機動力があるので、中距離、遠距離での牽制を基本とし、固めたところで一気に近づき投げを狙う戦法が使える。コマンド投げのスーパーサイキックスルー（投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC、以後「S.サイキックスルー」と表記）から大ダメージを与えるチャンスがあるので、積極的に狙っていこう。

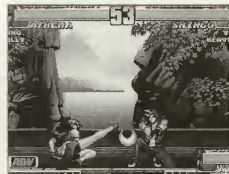
ではまず地上戦の牽制、連係攻撃を覚えていこう。地上戦の基本となるのは遠距離立ちA。リーチがあり、弱攻撃なのでスキも小さく、キャンセルもできるので、優秀な牽制技だ。しゃがんでいる相手にもヒットするので、使える状況は多いはず。遠距離立ちAは先端を当てるような距離で使い、そこから連係を組み立てていこう。遠距離立ちAがヒット（ガード）したら、キャンセル弱サイコボールアタック（↓↙←＋AorC、以後「サイコボール」と表記）を出していくのが基本。相手の反撃を止めることができるぞ。しかし、ジャンプで跳び込まれる可能性、前転で回避してくる可能性もあるので、ほかの連係を混ぜて使うのも重要だ。

サイコボールをジャンプで跳び越してくる相手には、遠距離立ちA→少し前進して遠距離立ちAが効果的。ジャンプする前に止めてくれる。同じように遠距離立ちA→遠距離立ちCの連係もジャンプを封じてくれるぞ。ただしこの連係はあとが続かないので、仕切り直しになってしまうが。

この遠距離立ちAの先端を当てるように使っていき……、

キャンセル弱サイコボールが基本となる。跳ばれないように工夫するべし

遠距離立ちAガード後に前転で近づいてくる相手には、屈みA連打か、ワンテンポ遅らせた屈みCで対応しよう。前転を止めることができるぞ。

ほかに遠距離立ちA以外で牽制に使えるのは、キャンセルできる屈みC、屈みD、C＋D。キャンセルサイコボールの連係は有効だ。ただし、この連係のほうが前転で近づかれやすい。

また、キャンセルすることはできないが、遠距離立ちC、遠距離立ちDもジャンプ防止の牽制技となる。リーチがあるので、遠距離立ちAが届かなくなった距離で使っていこう。ただし空振りしてしまうと大きなスキを作ることになるので、攻撃が届く距離で使うように。

リーチこそないが、下段を狙う攻撃も必要。屈み攻撃→サイコボールは超安定連係だ

キャンセルはできないが、遠距離立ちCはリーチがあるので、思ったより使いやすいぞ

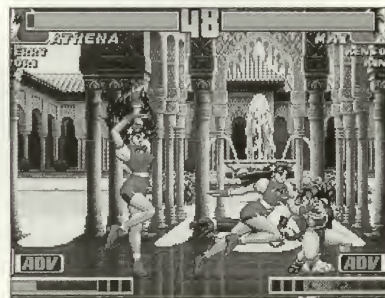
サイキックテレポートで近づく

牽制技からはサイコボールが基本だが、サイキックテレポート（↓↘→＋BorD、以後「S.テレポート」と表記）を使っていく戦法もある。一気に相手に近づき、S.サイキックスルーを狙っていくのだ。

S.テレポート後の移動位置はキャンセルに使用した牽制技と、テレポートの強弱によって変化してくる。相手の前後、どちらに移動するかはしっかりと覚えておこう。

遠距離立ちAから出した場合は、テレポートの強弱に関係なく相手の背後に移動する。基本的には弱S.テレポートを使い、相手の真後ろに移動するようにしよう。また、屈みC、屈みD、C＋DからキャンセルS.テレポートを出す場合も、基本的には弱を使用する。この場合、必ず相手の正面に移動する。強S.テレポートを使うと相手の背後まで移動できるのだが、離れすぎることが多く、遠距離立ちA程度しか当たらない。攻めを持続するなら、弱S.テレポートを使っていこう。

S.テレポートからは、S.サイキックスルーを狙う。正面、背後を見極めて正確に入力しよう。S.サイキックスルーからは強力な連続技、連係を入れていくのだが、それについては後述する。S.テレポートからの奇襲は、反応のいい相手には容易に回避される可能性がある。弱攻撃連打や、テレポートを見てからのジャンプなど、簡単な方法で連係を止められてしまう。そんな相手には、忘れた頃に使う程度に抑えておこう。

遠距離立ちAをガードさせたら、基本はキャンセルサイコボール……だが、突然のサイキックテレポートは奇襲に使えるぞ。必ず背後に回るので、コマンドを間違わずにS.サイキックスルーを狙え

テレポートは小技で簡単に止められてしまう。相手によっては無理しないように

ダメージと連係を使い分ける

追い打ちを完璧にしよう

遠距離立ちAやサイコボールの牽制によるダメージなどは、たかが知れている。大ダメージを奪うには、やはりガード不能のコマンド投げ、S.サイキックスルーからの連続技、連係に期待するしかない。S.サイキックスルーの狙い方としては、前項で紹介したS.テレポートからが基本。ただし、それだけではワンパターンなので、遠距離立ちA→サイコボール→中ジャンプ→S.サイキックスルーといった連係も混ぜてみよう。

S.サイキックスルーで投げたら、その後の追い打ちが重要になってくる。ダメージを重視するか、ダウンを奪わずに攻めを継続させて連係を続けるかで、追い打ちの内容が変化してくるぞ。

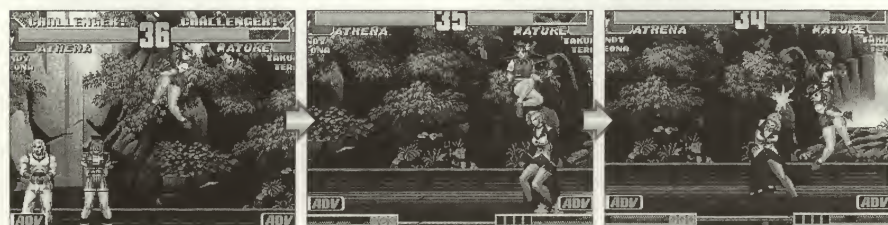
単純にダメージを重視するなら、大ジャンプ→空中シャイニングクリスタルビット（ジャンプ中→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC）だ。タイミングが非常に難しいが、モノにできればダメージ効率がかなりアップするだろう。画面端ならば、ジャンプせずに地上で入れることができるぞ。

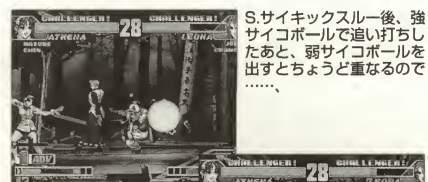
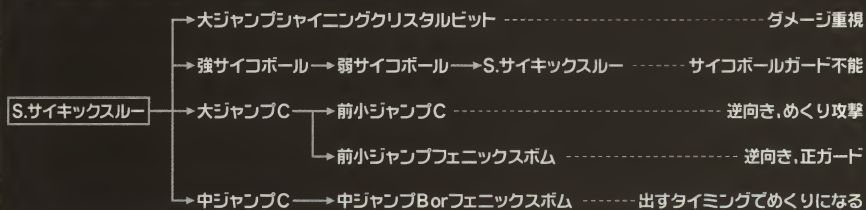
パワーゲージがない場合には、ダッシュ強サイコソード（→↓↘＋C）がダメージは大きい。だがゲージがないならば、多少攻撃力が落ちても、連係につながる攻撃を当てていくのが賢明だろう。

安全でそこそこのダメージが期待できる連係は、S.サイキックスルー→強サイコボール→弱サイコボール→（空振り）S.サイキックスルーorS.テレポートだ。強サイコボールの追い打ち後、弱サイコボールがダウンしている相手に重なるので、そこでS.サイキックスルーかS.テレポートを出してガード不能を狙うのだ。相手が無警戒ならば、まずヒットする。しかし理解している相手なら、前転や攻撃避けで簡単に回避されてしまう。そんな相手には、別の連係を使っていこう。

リスクはあるが、相手を混乱させることができるのが、大ジャンプCを追い打ちに使う連係だ。S.サイキックスルー後、素早く大ジャンプCで追い打ちし、着地と同時に前小ジャンプをすると、アテナが逆を向きながらジャンプするのだ。落ちてきた相手を跳び越す状態になるのだが、アテナは相手方向を向いたままなので、出す攻撃すべてがめくり攻撃と同様の効果を持つことになる。

そのときに出す技のオススメは前小ジャンプC。瞬間的にどちらを向いているか判断しづらく、相手を混乱させることが可能だ。着地後は屈みC→S.テレポート→S.サイキックスルーや、屈みC→サイコボールといった連係が狙えるぞ。

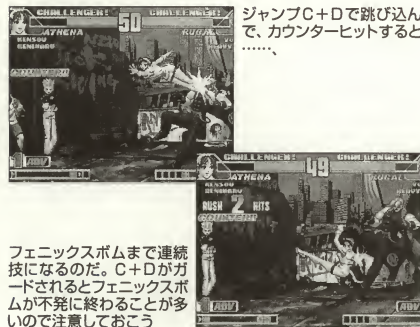
小ジャンプCを小ジャンプフェニックスボム（ジャンプ中↓＋B）に代えると、めくりのめくりで正ガードとなる（混乱を招くが、めくりじゃない、ってこと）。ときどき混ぜてみると効果的だ。相手キャラにもよるが、S.サイキックスルーの追い打ちを中ジャンプCにして、着地後に中ジャンプB、フェニックスボムを出すと、めくり攻撃になることがある。これはジャンプB、フェニックスボムを出すタイミング次第で、正ガードやめくりが変化するのだ。攻めとしてはあまり強力ではないが、バリエーションを増やしてみるのもいいだろう。

S.サイキックスルー直後、先行入力を使って大ジャンプし、Cで追い打ちしよう。着地後に前小ジャンプをすると、逆を向きながら相手を跳び越すことができるのだ。そこで攻撃を出せば、めくりとなるぞ

S.サイキックスルー後、強サイコボールで追い打ちしたあと、弱サイコボールを出すとちょうど重なるので……、

テレポート、S.サイキックスルー（空振り）を入力すると、サイコボールがガード不能になるのだ。普段でも狙える、小テクニックだ

跳び込むことも重要

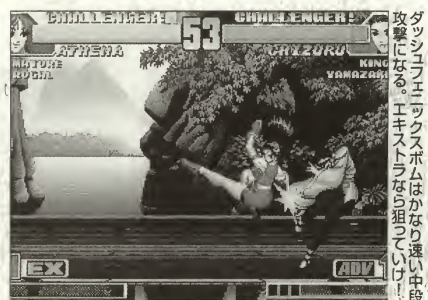
ここまでは地上戦を中心に攻略してきたが、隙あらばジャンプで切り込んでいく場面も多い。中ジャンプのスピード、飛距離ともに申し分ないので、連係と組み合わせることは容易である。サイコボール後や、小技の牽制から狙ってみよう。

跳び込みの基本は、中ジャンプD。下方向に強いので、使いやすい。ジャンプBはめくれるのだが、跳び込みとしては心細い。特殊なものでは、ジャンプC→フェニックスボム、ジャンプC＋D→フェニックスボムなども使ってみよう。また、弱フェニックスアローなども混ぜて、跳び込みにも変化をつけると、攻めも豊富になるぞ。

ジャンプC＋Dで跳び込んで、カウンターヒットすると……、

フェニックスボムまで連続技になるのだ。C＋Dがガードされるとフェニックスボムが不発に終わることが多いので注意しておこう

エキストラだって闘えるぞ

このページではアドヴァンストモードをメインに攻略してきたのだが、最後にエキストラモードならではの戦法を紹介しておこう。

エキストラの特徴といえば、ダッシュ性能の違いだろう。ダッシュ中に空中特殊技、必殺技を出せるので、それを利用していくのだ。ダッシュ中のフェニックスボムは中段判定になっているので、屈みBなどから出していくと、なかなか強力な連係となるだろう。また、フェニックスボムを出すとすぐに着地するので、わざとスカして屈みBを狙う戦法も考えられるぞ。

ダッシュフェニックスボムはかなり速い中段攻撃になる。エキストラなら狙っていけ！

担当:ももやん

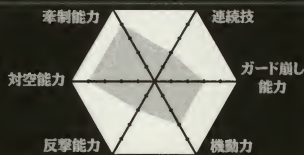
対戦攻略

椎拳崇

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力 連続技 ガード崩し能力 機動力 反撃能力 対空能力

相対評価棒グラフ ADV8 EXT2

リーチの長い攻撃を中心に、相手を抑え込んでいく闘い方をするケンスウ。優秀な牽制技で固めつつ、隙を見つけて投げ技を決めていこう。

寸評 牽制技、超球弾後にダッシュで近づきラッシュにいきたいため、アドヴァンスト有利。

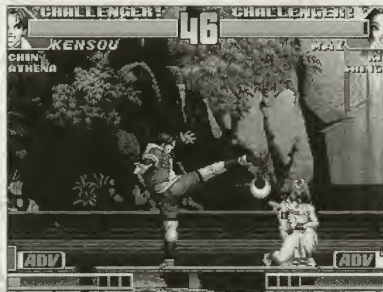
自分のペースに持ち込む

牽制技で固めるのが重要

ケンスウの基本的な闘い方は地上戦。牽制技を散らして跳び込みを誘い、対空で落としたり、ガードを固めたところを投げたりするのが狙いとなる。

地上戦の牽制技として使っていくのは、遠距離立ちB、遠距離立ちDといった通常技だ。これらの技はリーチが長く攻撃判定も強いので、相手の動きを封じるのに役立つ。

基本的には遠距離立ちBの先端が当たるような間合いで使っていこう。歩きながら出すときは、後旋腿(➡+B)にならないように注意。また、キャンセルではないが、超球弾(⬇⬊⬅+AorC)を混ぜていくと効果的だぞ。

遠距離立ちDは相手のジャンプを封じるのに役立つことが多い。遠距離立ちB、超球弾を出したあとなど、相手が動きたくなるようなタイミングで使っていこう。

牽制技として意外と優秀なのが、遠距離立ちB。後旋腿にならないように注意

ほかの牽制技では、屈みDがリーチがあり、キャンセルもかかるので使いやすい。遠距離立ちBからダッシュで近づいて、屈みD→超球弾といった連係も重要だ。リーチは多少短いが、屈みCも同じような使い方ができる。ヒットしてもダウンさせないので、攻めを持続できることが強みだ。

キャンセルできないが、相手のジャンプを封じ込むことができる遠距離立ちD

超球弾を先読みされて、前転で近づかれることもあるが、屈みC、屈みDの先端でキャンセルすれば反撃は受けない。なるべく先端を当てるように心がけよう。

隙を突いて攻撃を仕掛ける

投げを狙え!

牽制技で相手を封じ込めることができたら、ダッシュから積極的に攻めていこう。牽制技のダメージなんぞはたかが知れているので、大ダメージを狙っていかないと逆転される恐れがあるからだ。

ダッシュからの狙いは、龍連打(投げ間合いで➡⬇⬊+AorC&ボタン連打)、仙氣発勁(投げ間合いで⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC)だ。超必殺技の仙氣発勁は言うまでもなく、龍連打も追加のダメージを狙えるので、大ダメージが期待できるぞ。

しかし、投げ技だけあって、相手の懐深くまで踏み込まないと出すことができない。ダッシュ距離が長ければ反応されて止められるだろうし、投げだけを狙っていても見破られてしまう。

ダッシュするには遠すぎる場合、ダッシュ投げが見破られている場合などは、ダッシュから牽制技を出して再びプレッシャーを与えていくといいだろう。「ダッシュからは投げだけじゃないぞ」ということを見せておくのだ。これでまた、投げやすくなるだろう。

龍連打が成功したら、とりあえずは連打でヒット数を稼ぎ、浮かせたところに追加の打撃を入れていく。基本は引きつけてからの龍連牙・天龍(⬅⬊⬇⬊➡+C)だ。ダメージも高いので、選択肢としてはなんの問題もない。

多少強引だが、大ジャンプCで追い打ちして、着地に2択をかける戦法もある。着地後の選択は中段の虎撲手(➡+A)、下段の屈みBだ。虎撲手は単発で終わってしまうが、屈みBからは屈みA→龍連打とつなげることができるぞ。この連続技が難しければ、屈みDの代用でもかまわないだろう。

牽制技で固めたあとはダッシュで近づいて、龍連打などのコマンド投げを狙うのが基本。だが投げだけではなく、ダッシュ→牽制技といった連係も混ぜていかないと、あまり効果はないぞ

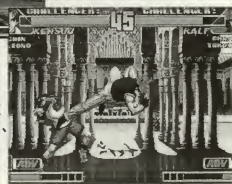
跳び込みは完全対処

牽制技を使っていれば、焦れた相手が跳び込んでくるときもあるだろう。跳び込みに対しては、対空技で対抗するのがセオリーだ。対空技は、龍顎砕(⬅⬇⬋+BorD)と龍連牙・天龍の2つ。龍顎砕は無敵時間があるので対空技としては非常に強力なのだが、横方向へ弱いため、遠距離からの中ジャンプに効果が低い。近距離の跳び込みに対して使っていくようにしよう。遠距離の跳び込みに対しては天龍が役に立つぞ。打撃防御効果が根元にあるので引きつけて出したくなるが、早めに出すほうが安全だ。ただし読みが外れたときは大きなスキができるので、充分に注意してほしい。

近距離からの跳び込みに対して発揮する、龍顎砕。強のほうが無敵時間は長いが、外したときのスキが大きいのが難点だ

遠距離からの跳び込み、強力な跳び込み技に対しては、龍連牙・天龍が有効だ。しかし、この対空技も外すとスキが大きい

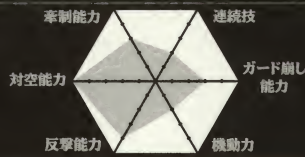
Versus Human

担当：P・鈴木

対戦攻略

鎮 元斎

使う技は少ない。相手の様子を見て、対空・対地攻撃をしっかり決めていこう。攻めるときも無理せずに、パワーゲージをためる目的を優先しよう。

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力／連続技／ガード崩し能力／機動力／反撃能力／対空能力

相対評価棒グラフ　ADV5　EXT5

寸評　ややエキストラ寄り。引き継ぎのパワーゲージが多ければ問題ない。要は自給自足能力だ。

応用戦術・諸注意

瓢箪撃は多用しない

技のリーチが長くダメージも大きい瓢箪撃（↓↙←＋AorC）だが、あまり多用はしないほうがいい。相手に当たらなかったときのことを考えてみよう。飛び込まれても前転されても、待っているのは連続技である。もともと対空能力が高く、立ちCのリーチもそれなりにあるので、これ以上欲張ることもない。チンのリーチ外で闘ってくる相手には使うことがあるかもしれないが、ジャンプしたほうがお得な場合が多い。あまり深く考えなくてもいいが、単発使用は少なめにしよう。

特殊な必殺技もどうでしょう

本作では性能が落ちてしまった酔管巻翁（↓↓＋AorC）と、望月酔（↓↓＋BorD）→鯉魚反跚（望月酔中↑＋D）、決して弱い技ではないのだが使うことは少なくなりそう。ただし、チンが体力勝ちしているときは待つ一手段として使っても良さそう。ABCD同時押しで通常時に戻ることも忘れずに。

瓢箪撃に遅れて反応してくる相手には、火を吹いて反撃できるぞ

ジャンプ攻撃を研究する

攻めるしかなくなったときや、パワーゲージをためたいときは跳び込み続けよう。攻撃している時間が長いジャンプCはめくることも可能で、ジャンプと同時に出すことでしゃがみガードをしている相手にヒットさせることができる。このとき、最速に近いタイミングで昇りジャンプCを出すとノーマルジャンプになり、少し遅らせれば小・中ジャンプを出すことができるようになる。ダメージ重視なのか流れ重視なのかを判断しよう。

ジャンプ攻撃はC以外では、D、C＋Dがある。ジャンプDは空中にいる相手もカバーしてくれるが出が遅い。ジャンプC＋Dは地上にいる相手にガードさせて、さらに攻めるつなぎに使うといい。

ジャンプ攻撃後に地上技をつなぐ場合は、屈みB、屈みA、立ち・屈みCがいい。それぞれ、下段、技の出が早い、間合いが広いという特徴がある。連続技につなぐことを考えるか、間合いを遠ざけるかを選択していこう。もちろん昇りジャンプCも選択肢の1つに入れておこう。

ジャンプ攻撃からの連係例

ジャンプ攻撃

- →垂直・バックジャンプ昇りC……早く出せばヒット確率が上がる／早く出すほどリスクも大きくなる。着地前に反撃されかねない
- →屈みB……下段、昇りジャンプCと対になる。ヒット確認しつつ連続技を狙う／コマンド投げを持つ相手には注意
- →屈みA……出が早いので、少々高い打点で跳び込んでも連続技にできる／リーチがやや短い
- →立ちC・屈みC……とりあえず安全を確保する。キャンセルで瓢箪撃を出すのも安定する／狙わないかぎりまず連続技にならない

対空＆ケズリ技解説

轟欄炎炮（↓↘→↓↘→＋AorC）は対空性能抜群で、パワーゲージがある限り常に決めていきたいところだが、コマンドがやや難しい。そこで入力可能な余裕があるシチュエーションを作ってみよう。

簡単なところでは瓢箪撃後がある。瓢箪撃に合わせてほぼ同時に跳び込まれると危険だが、ガードさせたあとなら問題ない。目の前で空振りしたあとも大丈夫なはずだ。相打ちOK精神で望もう。

また、ジャンプCを早めに当てたあとも狙い目。反撃してこようとする相手に効く。ただし、これは画面端付近のみにしよう。反撃されないようにするためだ。間合いが難しいかも。

もう1つの超必殺技はパワーMAX状態ならガードされていても最高で15％ほど体力をケズることができる。もちろん、ヒットしていれば大ダメージとなる。これはフィニッシュ用にとっておこう。

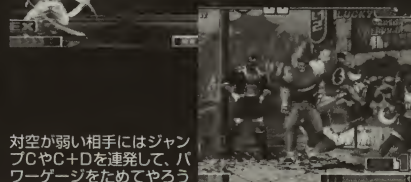
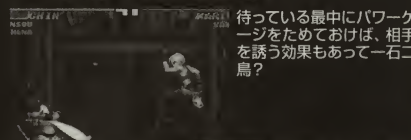
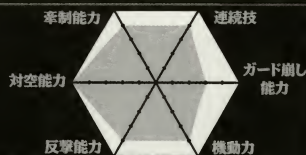
パワーゲージため系？ 放出系？

チームの順番について考えてみよう。エキストラの場合は2人目か3人目がオススメ。チンは超必殺技に頼りやすいからだ。しかも待つのも得意なので、3人目でなくてもパワーMAXまでためやすいはず。1ラウンド2サイクルを目標にしてみよう。

アドヴァンストの場合でも、2人目か3人目がいい。チンは一見パワーゲージを放出する機会が多そうだが、実は密かにパワーゲージため能力も高い。多段ヒットする柳燐蓬莱（→↓↘＋AorC）や、ジャンプCをちょっと意識して使うだけで、すぐにゲージをストックすることができてしまう。

チンと闘う相手がパワーゲージをためにくい、ということも考慮したい。その点からするとチンを2人目にしたほうが良さそう。相手チームに影響を与えるために、チンを「一人だけ倒せばいい捨てゴマ」と扱うわけだ。結局のところ、チンの得意な放出能力を優先するか、不得意ではないゲージため能力を買って、チームバトルの一員としてチンを扱うか、という2択になる。やはり融通がきく2人目がいいかも？

なお、ジャンプCは18％、弱柳燐蓬莱は25％、ジャンプC＋Dは11％のパワーゲージをためることができる。瓢箪撃（13％）、強柳燐蓬莱（35％）もいい。

待っている最中にパワーゲージをためておけば、相手を誘う効果もあって一石二鳥？

対空が弱い相手にはジャンプCやC＋Dを連発して、パワーゲージをためてやろう

間合い別連係

近距離

近距離間合いは、基本的に連続技を狙っていく。使っていく連続技は……、

●屈みB→屈みA→（キャンセル）弱裏面八拾伍活・零技の礎（↓↙←↙↓↘→＋A、以後「零技の礎」）

この連続技はある程度決め撃ちで入力し、ヒットしていた場合はもちろんそのまま入力を完成させて、ガードされていた場合は屈みCに連係していくといいぞ。屈みCからの連係は「近～中距離」を見てほしい。

アドヴァンストでゲージに余裕がある、またはエキストラでMAX状態がもうすぐ切れるという場合は、ガードされている上から裏面壱活・三籟の布陣（↓↘→↓↘→＋BorD）を重ねて、屈みB（下段）かジャンプB（中段）の2択を仕掛けるのもいい。

三籟の布陣は、ガードさせてからが本番。2択で攻めろ

近～中距離

この間合いも基本的に連続技を狙っていくのだが、ガードされた場合も色々な選択肢があるので、一番楽しい間合いと言える。狙う連続技は……、

●屈みC→→＋A→弱零技の礎

この連続技はテンポが遅くヒット確認しやすいので、零技の礎までに確認できるようにしておこう。

そしてお楽しみ（？）のガード時の選択肢だが、フローチャートを見てもらえばわかるように、弐百拾弐活・神速の祝詞（→↘↓↙←＋AorBorCorD、以後「神速の祝詞」と表記）または弐百拾弐活　乙式・頂門の一針（↓↓＋AorBorCorD、以後「頂門の一針」と表記）を使い、分身で攻撃するか、本体の攻撃を当てずに近づき投げるか、という感じで大まかに分けて、「打撃」と「投げ」の2つの目的を中心として構成していく。使用頻度としては打撃7：投げ3くらいに振り分けておくといいだろう。

中～遠距離

この間合いで使っていく技は、神速の祝詞、→＋A、↘＋Bの3つがいい。

●神速の祝詞

神速の祝詞は基本的にAで出していく。このときコマンド入力後すぐに再度ボタンを押すことで早く攻撃動作に移行するので、うまく調節して当てたり当てなかったりして、相手をじらしていくのだ。たまに神速の祝詞をCで出し、当てないように近づいて投げるのもいいぞ。

●→＋A

→＋Aはかなりリーチのある中段攻撃なので、突然出すと効果的だ。ジャンプされて下をくぐることがよくあるが、すれ違う分には問題ない。ただ、小・中ジャンプを多用してくる相手には潰されることもあるので、あまり使わないほうがいい。

●↘＋B

↘＋Bは、先端を当てるように出すのが基本だ。この場合はほとんど五分の状態なので相手の反撃をくらうことはなく、逆に攻めが続行できる場合もある。とりあえず最初は屈みC→→＋A……（以下近～中距離へ）と出していくのが理想だ。

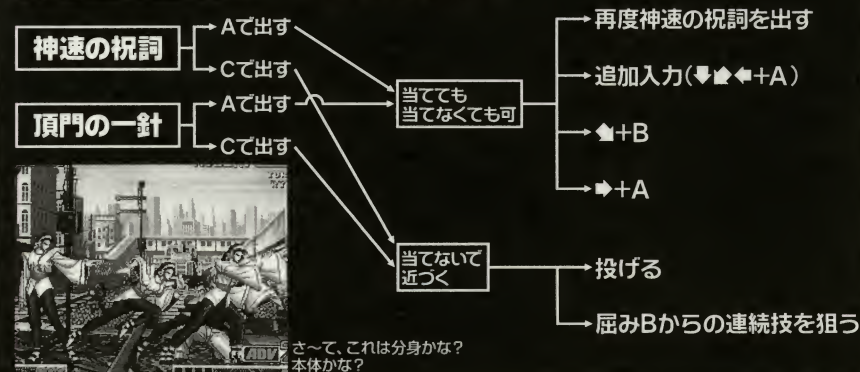
相手が判定の強い技を出してきて、屈みCが潰されるようであれば、強百活・天神の理（→↓↘＋C）を出して対応するといい。もし相手が足払い系の技で反撃してくるようなら→＋Bで足払いをかわしつつ攻撃することも可能。→＋Bはキャンセルをかけることができるので、頂門の一針（Bで出して連打がいい）などを出していくとさらにいい。

相手によっては役に立つ、↘＋B後の→＋B

遠距離

基本的に神速の祝詞Aと頂門の一針Cを使って牽制し、たまに頂門の一針Dを攻撃判定早出しで使い、相手に当てないように着地して投げる戦法を混ぜていこう。

相手との体力差が大きく負けている場合でなければ、この間合いで牽制しつづけてるのが理想だ。

しっしっしっ、近づかないでよね！

さ～て、これは分身かな？本体かな？

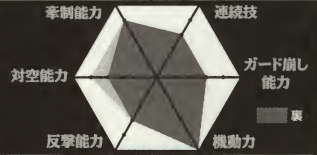
対戦攻略

不知火 舞／不知火 舞(裏)

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力　連続技　ガード崩し能力　機動力　反撃能力　対空能力　裏

相対評価棒グラフ　ADV7　EXT3　裏　ADV6　EXT4

舞は『KOF』の特徴「ジャンプ軌道の多さ」を堪能できるキャラだ。白鷺の舞は弱体化したが、龍炎舞がパワーアップし➡＋Bが追加され、格段に面白くなっていると言えるだろう。

寸評　手数が多いのでゲージが勝手にたまっていく。裏は相手をダウンさせる機会が多くなる。

基本戦法

トップクラスの空中戦能力

舞はジャンプの軌道が高い。そのため小ジャンプから大ジャンプまでの軌道に幅があり、使い分けが面白い。ジャンプ攻撃の判定も強く、ジャンプをうまく使いこなせば、きっちり結果を残すことができる。一方、地上では龍炎舞（⬇⬋⬅＋AorC）や黒燕の舞（➡＋B）、遠距離立ちDなど独特な性能を持った技を数多く持っている。

相手キャラを問わず活躍してくれるうえに、個性的で面白いため、舞を使い始めるとチームからはずせなくなること請け合いだ。

とりあえずはこの形から

舞で闘ううえで最低限必要になってくる技はジャンプD＆空中投げ、屈みC、龍炎舞の三つである。ジャンプD＆空中投げというのは、レバーを入れてジャンプDを使っていれば、相手が投げ間合いにいたときに空中投げになってくれることをあらわしている。

対空と空対地はこのジャンプD＆空中投げに任せる。これで一応攻守を兼ねたことになる。あとは相手に接近したときに屈みCキャンセル龍炎舞を出せば、それなりのダメージを与えることができるし、そこからは仕切り直しになる。一撃離脱型の戦法が出来上がったわけだ。

相手に捕まりそうになったときは、惜しまずガードキャンセルC＋Dを使おう

この戦法の長所はローリスクな点だ。ただし強龍炎舞によるキャンセルのかけ方を間違えると、リスクが一気に増えることになる。

キャンセル龍炎舞を早いタイミングで入力するクセがついていると、屈みCが前転されてしまったときに空キャンセルで龍炎舞が出てしまう。こうなると龍炎舞の背後から連続技をくらうことになる。これを防ぐには、少し遅めに龍炎舞コマンドを入力すればよい。あまりに遅く入力すると連続技にならなくなるが、少し遅めであれば問題はない。相手が前転してきたときは屈みCがただ空振りになるだけなので、再度屈みCを出せば前転の硬直を攻撃することができる。

基本連係

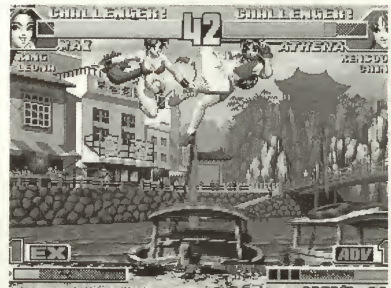
ジャンプDを多用して、相手と近づいたときには屈みCキャンセル龍炎舞を振る、という形が舞の基本形だ。ジャンプDは各種ジャンプの使い分けが重要になってくる

ヒットが確定していてゲージがあるときは、屈みCキャンセル超必殺忍蜂

この点さえ押さえておけば、あとはつけ込まれる隙はまずないといってよい。だからこれだけの単純な形でも普通に闘っている分にはそれなりの戦果をあげることができる。

しかしガードがちな相手と対戦するとこの戦法はとたんに無力化する。この戦法には、相手のガードを崩す形が組み込まれていないという致命的な欠陥があるのだ。

相手のガードを崩しにいこうとする行動はリスクも大きい。ローリスクローリターンな攻防を繰り返す一撃離脱型戦法に、下手にハイリスクな行動を混ぜるとそこが命取りになりかねない。とはいえガードしている相手に手も足も出ないような戦法ではお話にならないので、相手を崩す形はしっかり組み込んでおく必要がある。

そのあとで舞の最重要ポイントである、ジャンプの使いこなしを見てみることにしよう。実戦慣れが大きなウエイトを占めるジャンプだが、もちろんそれだけではないぞ。

跳び回っている相手を捕まえるときは大ジャンプCを使うとよい

ガードを崩しにいくタイミング

各種ジャンプを使い分けたり出かかりに不安のある➡＋Bを使っていくことになる舞は、相手がこちらの様子を見て行動するようになるまで相手のガードを崩すことは考えず、主導権を奪うことを第一に考えよう。冒頭の基本戦法を丁寧に繰り返しておけば、主導権を奪うことは難しくないはずだ。相手が舞の動きを見て行動するようになったらガードを崩しにいけばいい。この頃合いを見切れるかどうかが、勝負の分かれ目になるだろう。

相手が攻撃を振り回している段階でガードを崩しにいく行動をとっても痛い目に遭うだけ

相手がこちらの様子を見る瞬間を狙って、ガードを崩しにいこう

相手のガードを崩す

今年の切り札「➡+B」

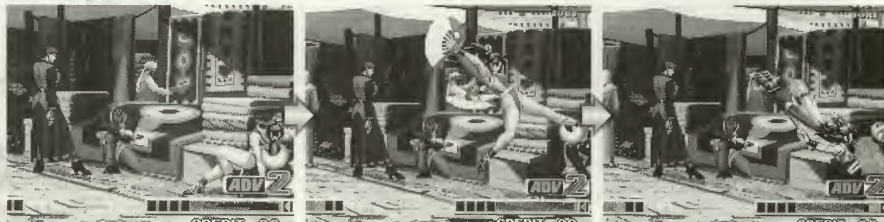
➡+Bは中段技で、相手のガードを崩すのにもってこいだ。出かかりが弱いという弱点を持っているので、基本的にはキャンセルで使っていくことになる。➡+Bはレバー入れ技なのでキャンセルするタイミングによって性能が変化する。早めにキャンセルすればその分攻撃がとどくタイミングも早くなるが、中段属性ではなくなってしまう。遅めにキャンセルすれば出かかりの弱さが表に出て来やすいが、中段属性を活かすことができる。この使い分けは状況や好みによる。中段でなくても固めを続けていればかなりの嫌がらせになることは間違いないからだ。

➡+Bからは連続技を狙うこともできる。近めで➡+Bをヒットさせると屈みCや近距離立ちCが連続技になってくれる。近めから単体で使ったり、近距離立ちAキャンセルで使ったり、屈みCキャンセルでも画面端で使ったときが狙い目だ。ヒット確認ができていないときは屈みCキャンセル龍炎舞を使い、ヒット確認ができたときは屈みC（キャンセル）超必殺忍蜂を使うとよい。

プレッシャーを強めておこう

出かかりが弱い➡+Bを使っていくためには、相手に与えるプレッシャーを強めておく必要がある。地上では中間間合いから遠距離立ちAや遠距離立ちBを牽制で使っておいたり、遠距離立ちDをぶつけていったりするとよい。単体で龍炎舞を振っていく手もあるが、これは前転に対する注意が必要になる。

また、キャンセルから使うときは⬊+B（下段）との2択にする手もある。⬊+Bは出かかりが強く、➡+Bに割り込んでこようとしている相手を攻撃することもできる。ただしガードされたときは悲惨なので多用はできない。割り込んでくる相手を攻撃するだけだったら、キャンセル龍炎舞を遅いタイミングで出してもよい。

非常にハイリスクなのでおすすめというわけではないが、読みが確実なら⬊+Bは効果的

相手を画面端に追い詰めているときの屈みCキャンセル➡+Bには、さらにムササビの舞でキャンセルをかける手がある。➡+Bがヒットしていれば連続技になり、ガードされていたときは攻めを継続できる

ジャンプの使いこなし

垂直ジャンプ

ジャンプが高く、ジャンプ攻撃自体も強力な舞は、垂直ジャンプによる様子見の形が非常に有効である。垂直ノーマルジャンプからのジャンプDはより横方向に強くなるので、相手がジャンプしてきたときはこれを使えばいい。相手が地上にいるときは相手の足元を狙ってムササビの舞（⬇タメ⬆+AorC／ジャンプ中⬇⬋⬅+AorC）を出すか、そのまま着地して相手の次の動きに備えよう。着地に跳び込まれたときはジャンプだけで対応するのが厳しいので、飛翔龍炎陣（➡⬇⬊+BorD、ノーマルキャラ専用）もしくは遠距離立ちCといった地上対空技で対抗するとよい。飛翔龍炎陣は通常は強で、相手が頭上を狙ってきているときは弱で出そう。相手と近い間合いでの垂直ジャンプは小ジャンプがいい。ここからはジャンプDかジャンプC+Dを出していこう。

垂直ノーマルジャンプDは横方向に強く、空中戦で頼りになる

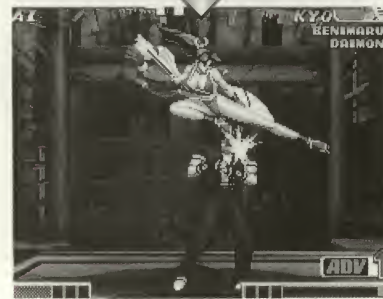
強飛翔龍炎陣は強力だが、攻撃発生が遅いのでガードされやすい

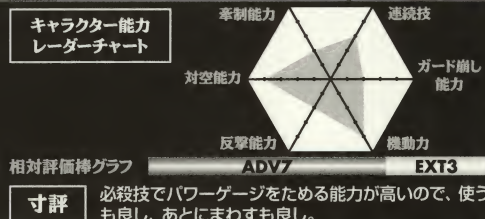
めくり中ジャンプD

めくり中ジャンプDも相手のガードを崩す手段として有効である。めくり中ジャンプDは屈みCキャンセル➡+Bや、ジャンプDの足先を当てたあとなど、屈みCがぎりぎり届かない間合いから狙っていくことができる。Dを押すタイミングは相手の頭上を通り過ぎる直前、すなわち中ジャンプの頂点の少し前あたりだ。ここでボタンを押せば相手が地上で立っていればめくりを狙うことができ、ジャンプしていれば自動的に空中投げになる。相手がしゃがんでいたときは攻撃を当てることができないのが難点だが、この場合は小ジャンプDに切り替えればよい。めくりではなくなってしまうが、ジャンプに対してしゃがんでいた相手に、正面から連続技を決めることができる。

めくり中ジャンプDからは連続技を狙うのはきびしいが、攻めを継続させることはできる。屈みCからキャンセル龍炎舞やキャンセル黒燕の舞を使ったり、小ジャンプDでしつこくまとわりついたりするといい。

また、鳳凰の舞を出してさらにめくりにいく手もある。強で出せば相手が牽制技を出していても昇りの部分は無敵なのでスカすことができる。ガードされたりかわされたりすることも多いが、免疫のない相手には効果的だ。

これぐらいの間合いから中ジャンプして、

ジャンプの頂点直前でDを押せばめくりジャンプDを狙うことができる

自慢の足さばき、受けてみるかい？　　　　担当：びぐ

必殺技解説

個々の技の性能を理解しよう

まずは基本となる必殺技の性能を、ざっと見ていくとしよう。

●ベノムストライク（↓↘→＋BorD）

言わずと知れた、キングの代名詞的な飛び道具……だったのは昔の話で、小、中ジャンプや前転が幅をきかせている『KOF』の世界では、むやみな乱発は禁物。とは言っても性能的には問題ないので、C＋Dや近距離立ちDにキャンセルをかけて撃っていこう。

●ダブルストライク（↓↘→↓↘→＋BorD）

2発の弾を撃ち出すが、1発目がヒットしても2発目をガードされてしまうので、ベノムストライクで充分だ。

●トルネードキック（→↘↓↙←＋BorD）

出かかりに一瞬だけ無敵時間があるので、対空技としても使っていけるが、基本的には連続技用。至近距離でムリヤリ割り込みにも使えるが、ガードされたあとのことまでは責任持てません。

●サプライズローズ（→↓↘＋AorC）

出かかりの判定が強く、ガードされても五分なので相手の連係に割り込んだり、C＋Dにキャンセルをかけるなどして出していくといい。相手の頭上付近を狙って降下すると、たまにめくりでヒットすることもあるが、その場合はヒット数が減ってしまい、かえって反撃を受けてしまうようになる。正面からヒットするような間合いから出していこう。

●ミラージュキック（→↘↓↙←＋AorC）

対地の判定は強く、ガードされても間合いが離れるので反撃されにくい。近距離立ちDが2ヒットしたのを確認してからでもつなげることができるのが長所。

●トラップショット（→↓↘＋BorD）

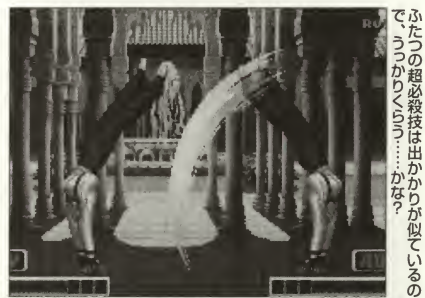
足先の判定が強く、与えるダメージもそこそこ。しかし一番注目に値するのが、アドヴァンストモードでのパワーゲージのたまりやすさだ。1回当てればパワーゲージの4割ほどをためることができるので、サプライズローズやミラージュキックをガードさせたあとなどに狙ってみよう。

●イリュージョンダンス（↓↘→↘↓↙←＋BorD）

出かかりに無敵時間が存在するが、後ろに跳ねてから攻撃するまでがあまりにも遅いので、滅多に決まらない。ガードされたときのスキもかなり大きいので、使いどころはほとんどない。

●サイレントフラッシュ（↓↙←↓↙←＋BorD）

近距離立ちDの1発目にキャンセルをかけて出せば連続技に組み込めるが、2発目にキャンセルをかけてもカス当たりしかしないので、出すときは思い切って決め撃ちで。

ふたつの超必殺技は出かかりが似ているので、うっかりくらう……かな？

連係よりは単発重視で

攻めの基軸はジャンプD

キングはジャンプDが下方向に強く、それを活かした跳び込みが攻めるときの中心だ。ジャンプDで近づいたら、間合いに応じて地上での行動を変えていく。

着地点が近距離技の出る間合いなら、立ちガード不能の近距離立ちBキャンセルトラップショットか、しゃがみ状態にも当たる昇りジャンプDで、相手のガードを崩す。あるいは近距離立ちDを出してみて、ヒットしていたらミラージュキックを、ガードされていたらベノムストライクかサプライズローズを出していこう。

相手を画面端に追い詰めたら、近距離立ちB→サプライズローズ→トルネードキックの連続技を狙ってみよう。キング最大の魅せ場だ。

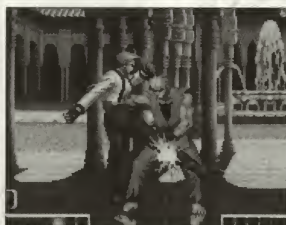
相手とのやや間合いが離れているようなら、屈みBか昇りジャンプDを出していこう。C＋Dキャンセル必殺技でもいいぞ。あるいはダッシュや前転を使って、近距離立ちBからの連続技を狙ってみてもいい。

さらに間合いが離れているなら、遠距離立ちB、遠距離立ちC、遠距離立ちDが、横～やや斜め上方向に強く、相手がジャンプしようとしたところを阻止できる。相手のジャンプに対しては、垂直ジャンプB、ジャンプD、屈みCといった技で対応していこう。対空必殺技がない分、かえってコマンド入力に余計な気を遣わなくてすむぞ。

パワーゲージの使い道

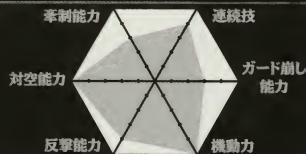
キングは緻密な連係を構築するというよりも、むしろ単発の威力や性能で押していくキャラだと言える。連係といっても、せいぜいがサプライズローズをガードさせてトラップショット程度なので、単発の威力を増すために、なるべくパワーMAX発動した状態で闘うようにするといい。

超必殺技の性能も高くはないので、その分はすべてをパワーMAX発動にまわしてしまってかまわない。意識してトラップショットやミラージュキックを使っていけば、自然とパワーゲージはたまっていくはずだ。

ジャンプDからの3つの選択肢

ジャンプDで近づいたあとは、密着状態なら近距離立ちD、近距離立ちB、昇りジャンプDといった選択肢が有効だ。ここでの読み合いが直接勝敗に関わってくるぞ

操作のテクニカルさは一番!!

担当：P・鈴木

結局相手のミスを待たないとダメージを与えられないが、そこは持ち前のスピードと覇気脚キャンセルでフォローできるはずだ。

寸評　ゲージため係として有能。ただ、覇気脚キャンセルからの攻めがやりやすいのはエキストラ。

各種技性能解説

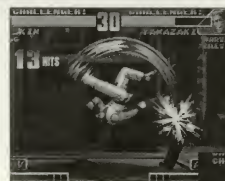
どこでダメージを与えるか

キムはつかみどころのないキャラで、これといった強力な技があるわけでもない。牽制技もそれほど使いやすくなく、攻め込む能力に長けているわけでもない。しかし対空技は強力で、鳳凰脚（⬇⬊⬅⬋➡＋BorD）による痛い一撃も持っているので、弱いわけではない。扱い方が特殊なだけで、実は死角のないキャラなのだ。まずは、どうやってダメージを与えていくかを確認していこう。

①屈みBからの連続技……連打が効く下段からの連続技。空ジャンプから決めていくと効果が高い。

②近立ちCからの連続技……覇気脚（⬇⬇＋BorD）や➡＋Aから鳳凰脚をつなぎ、大ダメージを奪う。相手の技のスキに狙うことが多い。

③ジャンプからの攻め……①と重なってしまうが、飛翔脚（ジャンプ中⬇⬋➡＋BorD）のケズリやジャンプ攻撃からの連続技・投げを狙うことで相手のガードを崩していく。

④待って様子を見る……飛燕斬（⬇タメ⬆＋BorD）は対空性能が高く、ちょっとした合間に下タメをしておくだけで相手を威圧することができる。

ちょっとしたスキに鳳凰脚を決めれば大ダメージ。起き攻めに投げも狙っていこう

相手の跳び込みには飛燕斬で対処。単純に待ちスタイルで闘うのも悪くはなかったりする

地上戦　立ち・屈みのジレンマ

キムの通常技は使いやすいものが多い半面、そこから連続技を狙うことが難しい。また、飛燕斬がタメ技のため、しゃがみ状態を続けることにも意味がある。そのため、立ちたいときにためらい、飛燕斬を出したいときに出せない、などの迷い、失敗が起こりがち。だが、そんなことにこだわっていてはキムを自在に動かせない。若干開き直って、我が道を行こう。

立ち・屈みの切り換えの目的と目安

立ち状態
- リーチの長い立ちA·Bが出せる
- 立ちDで対空はできる

※痛い連続技を決めるきっかけを作るために、相手をガードがちにさせる。このあとは跳び込んだり➡＋Aを出したりして攻める

屈み状態
- スキは大きいがリーチの長い屈みDや流星落が使える
- 飛燕斬で対空できる

※そこそこリーチの長い屈みBで様子を見つつ、相手が跳んでくるのを待つ。地上戦を挑まれたら跳び込みを狙っていく

奇襲技は使えるのか

中段技の➡＋Bや、ヒット後キャンセル鳳凰脚につなげられる➡＋A。他にもジャンプする相手に有効な半月斬、連続技にも使える三連撃（⬇⬋⬅＋AorC、3回連続入力）。これらの技はすべてどこかしらにスキがあり、なかなか使いにくい。ここで、本当に使いどころがないのかを考えてみよう。

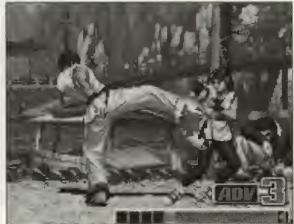
➡＋Aは技後のスキが大きく、飛翔脚でキャンセルしないと反撃されかねない。だが、毎回飛翔脚につなげていると今度は鳳凰脚を決めるチャンスまで逃してしまう。結局バクチ技に近いのだが、➡＋Aの先端が当たるギリギリの間合いから単発で出し、レバー入力だけしておいて、ヒットしたときのみBorDボタンを押す、という作業も混ぜておけば、大ダメージを与える機会は増えるはず。

半月斬（⬇⬋⬅＋BorD）は当たれば大ダメージだが、それ以外のときの反撃が怖い。そもそも空中の相手に全弾ヒットすることは考えにくい。あまり使わなくてよさそうだ。特に思い入れのある人は、C＋D空キャンセルで出してみよう。

三連撃は弱で出せばそれなりに強い。もちろん出の早い技で割り込まれたり避けられたりしてしまうが、3発出し切ってもスキのみ残るようなことはないので、「相手の硬直に反撃したいがゲージストックがない」状況で近立ちCキャンセル三連撃を使ったり、とりあえずの連係として使ってみるといい。ただ、やはり多用できない技だ。

➡＋Bは中段技だがダメージが低い。振り上げた脚が偶然対空になることもあるが、あまり期待はできない。唯一使えそうなのが後述する覇気脚キャンセルから狙うものだが、やはり効果は低い。でもないよりはいいので、屈みBのあとに出してみたり、ジャンプ攻撃のあとに使っても良いかも。

あらためて考えていくと、実戦の使用に耐えうる性能を持つのは➡＋Aと三連撃の2つだろうか。

ある程度離れた間合いから➡＋Aを出し、鳳凰脚のレバーだけ入力しておく。ヒットしていたらBを押す。できれば強いが難しい

三連撃はAで出し切ったほうがいいかも。脚を振り上げる動作にも攻撃判定があるし

要チェックポイント

- 近い間合いで➡＋A→飛翔脚を連発していないか……ダメージ効率を考えてみよう
- ➡＋Bの中段性能を活かすことばかり考えていないか……無理して使うこともない
- 半月斬後に反撃を受ける印象が強い……そりゃアンタ使いすぎじゃよ
- 三連脚を途中で止めて反撃を受けたり、Cで3発出し切って反撃されたりしないか……Aで3発出し切る選択を増やしてみよう

応用戦術

ジャンプからの攻守

キムのジャンプからの動きはかなり多彩で、相手の裏をかくような選択をすれば攻めの本領を発揮できる。整理してみよう。

●地上の相手に有効なジャンプD、C

打点はやや低めを狙い、そのまま連続技のチャンスをうかがう。基本であり、メインでもある。

●空中の相手にも有効なジャンプC+D

早めに技を置いておくようにする。ジャンプする相手に有効で、地上でガードさせたあともキムは動きやすい。カウンターヒット時は追い打ちも狙える。ただ、対空技に弱い一面もある。足先を当てたい。

●飛翔脚でケズリダメージ

相手の真上付近からDで出していく。相手キャラによっては、体を突き抜けて背後に立つことがある。このときはレバーを横に入れつつCを押すことで、近距離立ちCか投げか、投げ抜けになってくれる。たまに立ちCが連続ヒットすることもあるが期待しないでいい。とりあえずゲージをためたいとき、ケズリダメージが欲しいときに。

●空中超必殺技で奇襲

相手が対空技の準備をしているときや、空中戦に持ち込もうとしているときに、タイミングをずらすように使っていくと効果的。相手を跳び越えたあとでも向き直って攻撃してくれるのも強み。このときのコマンド入力方向は相手の向き、つまり逆になっているので注意。相手の頭上付近で超必殺技を出すとガード方向を迷わせられる。

●空ジャンプ投げでガード崩し

着地と同時に投げを狙う。投げが出なかったときでも立ちCが出てくれるので、連続技を決める心構え（コマンド入力）はしておこう。立ち・しゃがみガードのどちらかで迷っている相手に有効。

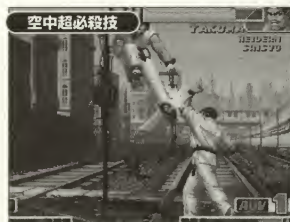
●空ジャンプ屈みBで立ちガード崩し

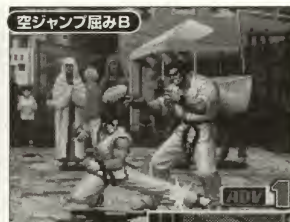
ジャンプD、Cを繰り返し出しているなかで、ふと空ジャンプ屈みBを出せば、立ちガードしている相手の虚を突くことができる。そのまま連続技をヒット確認しつつ狙っていこう。鳳凰脚がつながる間合いが分かればレベルアップだ。

ジャンプ攻撃からの派生

ジャンプからのスカし投げ、下段の選択を増やせば、普通のジャンプDが活きてくる

カウンターヒットになるような対空技を持つ相手にも多用する

ゲージをためられる。空中の相手にヒットしたら追い打ちチャンス

相手のタイミングをずらそう。判定はそれなりに強いが、相打ちも多い

投げを増やすと相手はガードしなくなるので、スカし下段の選択は減る

相手をガードがちにさせてから狙う。空砂塵を画面端の相手に当てたら起き攻め可

覇気脚キャンセルを極めよ

覇気脚からキャンセルで鳳凰脚を出せることを知っているだろうか。鳳凰脚を出せる状態であれば連続技にもなり、➡＋Aよりも減りは大きい。

では、鳳凰脚を出せない状態で覇気脚キャンセル入力するとどうなるか？　キムは鳳凰脚を出そうとするが、出せないために何も起きない。しかし覇気脚の硬直は解けている。つまりキムがすぐに動けるようになっているのだ。

これを使って連係を作ってみよう。まず、キャンセル可能な通常技から覇気脚につなぎ、キャンセル鳳凰脚でスキを消す。ここからすぐに中ジャンプして中段・下段で攻めたり、➡＋Bや屈みDで小さくダメージを奪ったり、前ダッシュして同じことを繰り返したりすれば、テクニカルに闘っている気分にさせられる。コマンド入力が難しいわりには効果が低い気もするが、試してみる価値はある。

アドヴァンストはゲージストックに気を配っておかないと、勝手に鳳凰脚が出てしまうので注意。

覇気脚キャンセルからの派生

まず通常技を当てる。屈みAの場合は「⬇A⬇B」入力で、近距離立ちCの場合は「⬇（レバーニュートラル）C⬇B」入力でBを短く押そう。そしてすぐに⬅➡Bを入力。覇気脚が当たっているときにはすでにBを押しっぱなしにしているくらい早く入力しよう

すかさず跳び込めば相手は対応も遅れる。対空技は出されにくいはず

➡+Bや屈みDを出せば、ローリスクでガードを揺さぶれる。ヒット確率は高い

前進し、再び攻める。投げも良い選択。覇気脚キャンセルから連続技も作れるのだ

小ネタでGO!

①覇気脚で飛び道具を消せる

②前ダッシュ後、⬆にためを作っておくことで、すぐに飛燕斬が出せる（実用性低いかも）

③屈みC空キャンセルは視覚効果が高くヒットしやすい（➡＋Aを狙ってみよう）

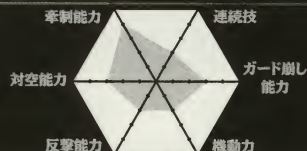
④画面端で立っている相手に強飛燕斬をガードされたあと、追加攻撃を出すとヒットするときがある（悪あがき）

⑤遠立ちCは使えなくはない

⑥鳳凰脚は⬇⬅➡＋BorDで出せる

今年も先生の座は譲らない

担当：MVP

鉄球がいつの時代も頼りになる。今年もブンブン回して厭がられるだろう。鉄球以外でもやっぱりあのジャンプ攻撃がいい感じ。跳んで回して楽して勝つのがチャンだね。

画面端に追い詰める戦術

無理する必要なし

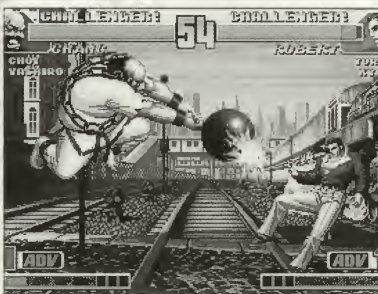
チャンの強さは今年も変化なく、やっぱり画面端でのケズリがメイン。ガードしがちな相手にはケズリを狙い、ケズリを嫌って攻めてきた相手には勝手にくらって死んでもらう、というのが基本。

チャン側としてははじめに牽制からスタートして、相手が飛び道具を持っていたりガードが堅そうなら、徐々に間合いを詰めていく形をとろう。無理に攻めてもいいが、そこまで圧倒できる手駒はないので注意したい。単発のダメージとリーチの長さを活かしていくこと。

ジャンプ攻撃による牽制

武器を使っているからかもしれないが、チャンのジャンプC＋Dのリーチの長さは異常である。このリーチの長さは、牽制で大いに役立ってくれるのだ。

基本は垂直ジャンプで使っていくが、このときに出すタイミングは結構早めで、相手がしゃがんでいたら当たらない打点で良い。ジャンプC＋Dは鉄球部分にくらい判定がないので、この部分をギリギリ届かせる間合いで使っていこう。そうすればたとえ対空技を出されてもまったく問題ない。

このときに相手が前転してくるようなら、着地ですぐに鉄球大回転（AorC連打）を出しておくといい。うまくいけばヒット、悪くてもガードさせることができる。つまり得意のケズリになるのだ。ただしこの場合はすぐに間合いが開いてしまうので、2回くらいケズったら回転を止めていくこと。

異常なまでのリーチの長さを誇るジャンプC＋Dで、遠距離から牽制するのが基本

地上戦の薄さ

チャンの地上戦はリーチの長さ、技の出の早さともにあまり有効な技がなく、基本的に地上にいるくらいなら空中にいたほうがいい。しかし、リーチの長い牽制技や飛び道具で、ジャンプしはじめを落とされることもある。そういうときに役に立つのが、先程の着地鉄球大回転や立ちA、もしくはバクチで↘＋Aである。

立ちAはダメージは低いものの、ヒットさせれば相手のリズムを崩すことができるので、次のジャンプがやりやすい。↘＋Aはなるべく先端部分をガードさせるようにして使っていきたい。しかし結局は反撃をくらうので、出すときは一発必中を狙おう。技の出の早さと姿勢の低さがポイントで、地上を滑ってくるタイプ以外の飛び道具を抜けることができるのも特徴。間合いが離れているときは相手も飛び道具を撃ってきやすいので狙い目だ。

いずれにしても相手の呼吸を感じとったときにこれらの技を使っていくのが理想である。

画面端で鉄球講座

鉄球基礎知識

相手を端に追い詰めたら、いよいよケズリチャンス。まずは鉄球大回転の性質を知っておきたい。

最初に覚えてほしいのは、屈みA→強鉄球大回転である。レバーを下に入れながらA、すぐにC連打とやればできるはずだ。

強鉄球大回転にするのは、単に回転数が多いため、ケズリ量が大きいからである。最後までケズれれば、強攻撃1発分ぐらいはケズれるぞ。もちろんヒットしたときはきちんと2ヒットになるように連打しておくこと。

また、もう知っているとは思うが、鉄球大回転はABCD同時押しすることで、途中でキャンセルをかけてやめることができる。この鉄球大回転キャンセルは技を出している間ならいつでも可能で、鉄球を相手にガードさせた瞬間にキャンセルをかければ、なんと「相手よりも先に動ける」のだ。この事実が鉄球大回転の強みである。キャンセルのタイミングは、ガードエフェクトが出るすぐ前にボタンを押す感じがいいと思う。

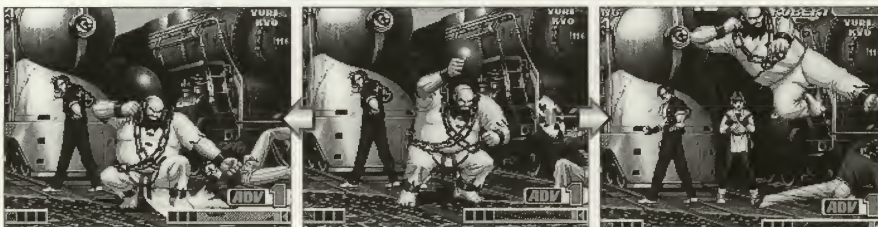
鉄球大回転から

鉄球大回転を止めたあとはどうするか？　基本的には屈みAから再び鉄球大回転を狙っていくが、ここで相手の足払い系の技を読んでの小ジャンプDもなかなか有効である。

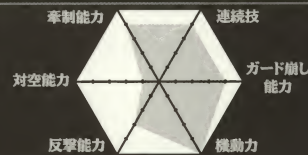
また、屈みAから鉄球と思わせておいて屈みA→少し歩いて大破壊投げ（投げ間合いで→↘↓↙←→＋AorC）という選択肢も混ぜていくといい。特に相手のガードが堅い場合に有効だ。

ゲージ使用に対処できるか？

ガード側は、鉄球大回転をガードしたときはガードキャンセルが一番安全。特にガードキャンセルふっとばし攻撃ならカウンターとなり、そこそこ痛いダメージを狙えるので、非常にお手軽といえる。チャン側がこれに対処するには、鉄球大回転中に左右に移動し、ギリギリガードになるかならないかの位置をうろうろして、相手の入力ミスを待つしかない。しかし相当なプレッシャーだ。

鉄球大回転からの基本的な選択肢

屈みA→鉄球大回転→回転止めの基本ループの中に入れていく選択肢は、相手のガードを崩せる大破壊投げと、鉄球大回転後に出されることの多い、足払い系の技に対しての小ジャンプDがメイン。画面端に追い詰めたら一気に勝負を決めたいところだ

跳ねてケズって鳳凰脚でヤンスーってカンジィー

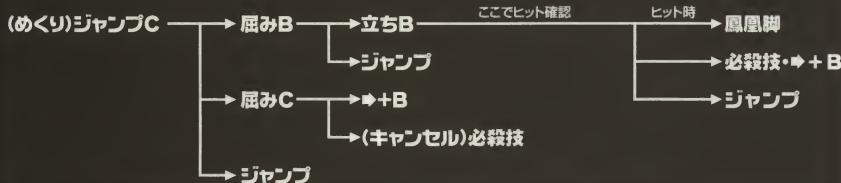
担当：P・鈴木

連係および注意点

ジャンプに次ぐジャンプ

チョイは地上戦が得意ではない。リーチも短く、連続技も狙いにくい。よって、自ら地上戦を申し込むことは考えなくていい。

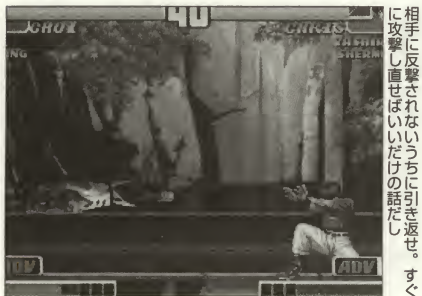
逆に、空中戦なら自由がある。攻撃範囲が広いジャンプC、飛翔脚（ジャンプ中↓↘→＋BorD）、飛翔空裂斬（↓タメ↑＋BorD、ボタン押しっぱなし）や旋風飛猿刺突（←タメ→＋BorD）などを連発すれば、相手を翻弄できること間違いなしだ。つまり、チョイのペースで動き回ることができれば地上戦のマイナスは充分に埋められるということになる。あまり深く考えずに、相手を跳び越えながらCを出してみよう。相手はガード方向に迷うはずだ。今作のジャンプCは逆ガードさせやすくなっている。また、真上方向に強い対空技を持っているキャラは少ないので、めくりジャンプ攻撃のリスクは小さいのだ。

めくりジャンプCヒット後は、地上技につなげるか、再びめくり攻撃に移るのがいい。ただ今作は地上技を連続ヒットさせることは難しいので、めくりジャンプCを連発したほうがいいかも知れない。

地上技につなぐときは、連続技を狙うための屈みBか、連係としての屈みCがいい。→＋Bを混ぜたり、キャンセルで必殺技につなげていくと相手は動きにくいはずだ。もちろんヒットしていたときは鳳凰脚（↓↘→↘↓↙←＋BorD）を狙っていこう。

完全に跳び越えるタイミングでジャンプCを出しても相手にヒットする。こりゃ強え

方向転換によるかけ引き

チョイのダメージ源の1つである、各種突進技からの方向転換（旋風飛猿刺突・飛翔空裂斬動作中レバー＋ボタン）。なるべくリスクのない動きにしたいところだ。そのためには、相手にガードさせた直後のタイミングでボタン入力をすること。相手に割り込むスキを与えない連係が可能だ。

また、ガードされていたときは早めに引き返すこと。もちろん、引き返しているときに相手に技を出されてしまうことはあるが、3回まで方向転換できる性質があるので、相手も技を出しにくいはずだ。ここにつけ込んで、1～2回目の方向転換で引き返してしまおう。

相手に反撃されないうちに引き返せ。すぐに攻撃し直せばいいだけの話だし

ゲージはたまる一方

チョイはジャンプCが多段技で、必殺技も多段ヒットすることが多いので、ゲージはやたら早くたまっていく。その反面、ゲージを使う場面は連続技・反撃による鳳凰脚くらいしかないので、チョイはゲージが余るタイプと言えるだろう。

そうなると「もっとも先鋒に置きやすいキャラ」ということになってくるが、そうとも言い切れない点がある。チョイは鳳凰脚の大ダメージがないと相手を倒すのに苦労するし、全キャラ中地上技対空がもっとも弱い点をフォローするために、ガードキャンセルも多用したい。ガードキャンセルはジャンプCで代用できるものの、やはりチョイを戦力と考えるならば、ゲージのストックは1つ以上欲しい。

ただ、チョイのゲージためスピードは相当早いので、それまで我慢していればいいと判断することもできる。他のチームメンバーがゲージを多く欲しがっているのなら、チョイが先鋒でも問題ないところだと思う。「ため役」か「倒し役」かの選択だ。

めくりジャンプC→B×2→→＋B→めくりジャンプC→屈みB→屈みC→突進技→方向転換×3→強飛翔脚でもうたまる。いい連係だし

連係別パワーゲージのたまり具合

連係	たまり具合
突進技→方向転換×3	40%
強飛翔脚	25%
めくりジャンプC→屈みB→立ちB→→+B	30%

必殺技別ケズリダメージ量

必殺技	ダメージ量
強超必殺技（スキあり）	15%
強回転飛猿斬（スキあり）	5%
強飛翔脚・方向転換×3	3%

拳に宿る圧倒的パワー

担当：MVP

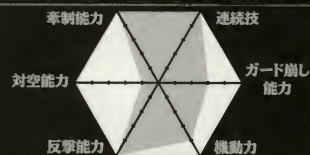
対戦攻略

七枷社

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力　連続技　ガード崩し能力　機動力　反撃能力　対空能力

相対評価棒グラフ　ADV7　EXT3

必殺技のほとんどが拳で作られ、そのスピードと攻撃位置がいい感じの社。足クセも非常に悪く、それでいて爆発力も兼ね備えている。下段の弱さをいかにごまかすかが重要である。

寸評　ステップで近づいても選択肢の幅が少ない。やっぱりダッシュとゲージストックが重要だ。

二大牽制技

牽制がメイン

他のキャラと比べて格段に性能の高い社の牽制技群。それを担うのが以下の2つ、

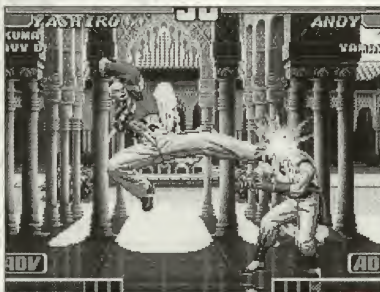
①遠距離立ちB

②垂直ジャンプD

である。社には屈みAの連打があるので、たとえこれらの牽制技を前転でくぐられてもそこそこ対処できる。多用していっていいぞ。

①は地上でカツカツと先端部分を当てるように使う。相手のジャンプしはじめを落とすこともあり、まさに牽制技と言える。この遠距離立ちBの特徴は、連打で2発出した場合、1発目と2発目の間はスキが小さいところだ。1発目のあとに動こうとすると、2発目が非常によく当たるのである。また、屈みA×3→遠距離立ちBという細かい連続技もあるので多用していきたい。ダメージが低いので、あくまで牽制として使っていくのが重要だ。

②は上から押さえ込むのに使っていく。小ジャンプで対地用、通常ジャンプで対空兼対地という具合で、先端部分を上からかぶせるように使う。相手を見つつ、跳んできそうならやや早めに出し、地上対空技で返そうとするならやや遅めに出していこう。遅めに出せば対空技にほとんど引っかからずに着地できるのがポイントだ。相手が対空技を出さなかった場合当然ガードさせることができるので、こういう打点を身につけてしまえばいい。

また、通常ジャンプからガードさせた場合、すぐに前中ジャンプから攻めていける。このときにジャンプDを早めに出していくと、相手の行動をかなり制限しつつ跳び込めるのだ。これを警戒している相手には、少しタイミングを遅らせて、ジャンプCから連続技を狙っていこう。

相手の様子を見つつ、こういう打点にすれば対空技も全然怖くないぞ

このように、ジャンプDは牽制からすぐに攻めに移行できる技なので、遠距離立ちBと同様に、どんどん使っていくこと。

対空環境はあまり……

地上での対空兵器と言えばアッパーデュエル（➡⬇⬊＋AorC）、と言いたいが、実は少しでも反応が遅れると地上でガードされやすく、たとえ打撃防御がついていようとも使いにくいのが現実。

すると頼みの綱は屈みCしかないが、この技は対空技としてはそれほど強くない。となると、やっぱり相手の跳び込みを潰していくのを意識していかなければならないというわけだ。牽制することで攻めをやりやすくするという意味もあるが、同時に対空があまり強くないが故の行動でもあるということも頭に入れていこう。

というわけで、社にとって牽制行動は非常に重要なウェイトを占める。あとはダメージを狙う行動と牽制行動の配分をしっかりとしていけばいい。ここが一番難しいポイントだ。

一撃必殺

遊びの『おとなしくしてろ』

周知の通りファイナルインパクト（⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC、ボタンタメ押し）は技の出が超早い。ここでは連続技は当然として、連係として出してもいいんじゃないの？　という使い方を見てみよう。

連続技用としておさえておきたいのは、屈みC→➡＋Aからと屈みB→屈みAからで、詳しくは連続技ページを参照。連係として狙うものはいくつかある。ヒットすることを願いつつ出していこう。

①遠距離立ちBから狙う

この技をガード後、相手は動きたくなる心理が働く。当てるつもりで遠距離立ちBを出していってもいいが、ここは一発狙うのもいい感じ。

②➡＋Bから狙う

例えば屈みA→➡＋Bとやったとき、キャンセルをかけずに出してみるのも面白い。跳ぼうとした相手にヒットすることも多いぞ。

③ジェットカウンターをガードさせたあと

連係でジェットカウンター（⬅⬋⬇⬊➡＋AorC）まで出して、そのあとに狙うというもの。相手の反応が遅れて、反撃してきたところをドカンと当てていくわけだ。ジェットカウンター・スティル（ジェットカウンターヒット中⬇⬊➡＋AorC）まで入力してしまうと当然相手にバレるので、ジェットカウンターで止めるのがいい。

④垂直ジャンプD後に狙う

①と同様で、相手のジャンプしたいところを引っかける感じになる。なかなか高確率だ。

以上4つが基本的なポイント。狙ってみよう。

垂直ジャンプDでうざったく牽制したあとに「ドカン」。当たると気持ち良すぎだね

本当の『おとなしくしてろ』

先程の「遊び」と違って、今度は真面目に使えるポイントを見てみよう。真面目に使えるポイントと言っても、ただ単に確定ヒットする状況で使うだけ。つまり技の出の早さを活かして、反撃技として使っていくのだ。

ファイナルインパクトはリーチが結構あるので、少し遠い間合いになってもあまり影響されないのが強みである。先行入力を駆使しよう。

スキの小さい技にも出の早さとリーチの長さで反撃になる。狙えるだけ狙いたい

Versus Human

攻めの連係

接近戦を構築する

最初に述べた、牽制のジャンプDからすぐにジャンプして攻撃に移行するパターンと、ダッシュや前転から攻撃にいく2大攻撃パターンが社の基本となっている。次に、一度接近したときにはどうすればいいかを考えてみよう。まず根幹をなすのが連続技で、屈みCからの連続技でジェットカウンターにつなぐものがある。これにおり混ぜていきたいのが、以下の3つだ。

①屈みB→屈みA→アッパーデュエル

下段技スタートの連続技で、ジャンプ攻撃をスカしていきなり出していくと効果が高い。必殺技は、弱攻撃からつながるアッパーデュエルを使おう。もちろんファイナルインパクトも活用だ。

ここで、屈みAからあえて派生させていくのもいい。例えば屈みA→➡＋A→ジェットカウンターというものや、屈みA→屈みD→スレッジハンマー（⬇⬋⬅＋BorD）といった連係も有効。C＋Dを出してワンテンポずらしたりしてもいいだろう。

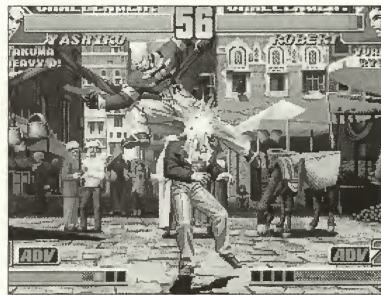
このなかで覚えておきたいのが、➡＋Aを遅めにキャンセルをかけて出すと、➡＋Aが中段になるということ。屈みAや屈みCのあとに狙うと面白い。この場合は相手がダウンするので、起き攻めを狙える。ダウン回避できない点も重要だ。

②ジャンプ攻撃→前小or前ノーマルジャンプC

これはジャンプ攻撃のあとにめくりを狙ったもの。相手がしゃがんでいれば小ジャンプ、立っていたらノーマルジャンプから狙おう。ただし、社のジャンプCのめくり性能はそれほど高くはないので過信は禁物。この場合もスカし下段や投げを混ぜることで、ジャンプCのめくり能力をあまり気にせずにいける。

③屈みA→ダッシュ屈みAorCor投げ

無理矢理こちらの攻めを継続させるために、弱攻撃のあとに少し前進して再び攻めるというもの。やや危険。

➡＋Aはダウン回避不能。さりげなく混ぜていくといいだろう

ジャンプCでめくりを狙うのもいい。キャラによっては激ムズだが気にせずいこう

ジェットカウンター

スキが小さいのが強み

ジェットカウンターはただ出してガードされても、ほとんど反撃を受けないのがいいところ。これをジェットカウンター・スティルまで入力してしまうと、結構スキがデカいので注意したい。

よって、ジェットカウンターで止めれば、やや遠距離から奇襲に使えるわけだ。いきなり出せば相手も結構ガードしにくいはずで、『まあガードされてもいいや』ぐらいの気持ちでいこう。

遠距離から使うジェットカウンターは、屈みDやC＋Dを空キャンセルして出していくといい。もしくは遠距離立ちBのあとなどもおすすめだ。

このときにC＋Dがカウンターヒットしたら、続けて強ジェットカウンターが追い打ちになるのもおいしいところである。

屈みDやC＋Dから空キャンセルして出していくときのジェットカウンターは、Aボタン、Cボタンのどちらでもいい。早めに攻撃したいのならA、C＋Dからの追い打ちに期待するならC、という感じで使っていこう。

ジェットカウンターを出したあとは、どう行動すればいいか？　ここは無理に攻めずに様子を見てもいいし、ジャンプ攻撃を仕掛けてもいい。一応相手のほうが早く動けるので、あまり調子に乗らないほうがいいだろう。

もうひとつの選択肢は、スレッジハンマーで反撃を狙ってきた足払いをスカして攻撃、というもの。バレるとやばいが、なかなか使える連係だ。

横から攻めるときはジェットカウンターがいい。AとCを使い分けよう

スレッジハンマー

技後が重要

スレッジハンマーはしゃがみガード不能技で、ヒットさせれば相手はダウン回避できない。安定した起き攻めが可能となるおいしい技である。連続技に組み込めないし、ガードされると反撃を受けやすいので、「相手がここで技を出す」というポイントを狙って当てていくのがスレッジハンマーの正しい使い方だ。

攻めに使うとき

連続技に組み込めない分、突然出したときはしゃがみガード不能が活きてきて、相手はそこそこガードしにくいものだ。空中に浮くので、相手の足払い系の技をスカしつつ攻撃できるのも重要。

遠めの間合いから使うときは、ジェットカウンターと似た感じで、C＋Dに空キャンセルをかけたり、屈みDにキャンセルをかけて下段→中段と狙うのが基本となる。

また、コマンド投げを持っているキャラに対して、ジャンプ攻撃のあとに出していくのも有効。相手が地上技を投げてしまおうとしてスカっているところにヒットするわけだ。

相手が手を出しそうなところで出すのが基本。下段をスカしていこう

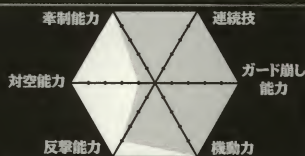
守りに使う

今度は守りに使う場合について。スレッジハンマーは出かかりに一瞬無敵時間があるので、難しいが対空技として使えないこともない。この場合、コマンドの最後が立ちガードになるので、やや遅めに出していく感じにするといいだろう。

対空技として出すスレッジハンマーのいいところは、相手の連続ジャンプにも対応できるところである。攻めを継続させようとジャンプしたところにヒットするぞ。もちろん地上で技を出していたときにもヒットする。ぜひ試してみよう。

コマンド投げに強力な牽制技を持つ優男

担当：MVP

コマンド投げに加えてリーチの長い強力な牽制技。そして奇襲、さらに連係。もう何もいらないと思えるほどの高い能力を使いこなすのは実は簡単。君も遊んでみないか？

寸評　コマンド投げをいかに決めるかが勝負の分かれ目。そのためには小刻みに動いていきたい。

牽制から投げ

通常技のウェイト

乾いた大地の社（以後「社（裏）」と表記）はノーマル社と通常技がまるっきり一緒で、その使い方には大差はない。逆に必殺技による牽制がないので、通常技の使い方がより重要視される。ダメージ源は跳び込みからかダッシュ投げ、という感じになるので、通常技による牽制をしっかりやらないとなかなかダメージを奪えないので注意したい。

2大牽制技から

通常技による詳しい牽制方法は、ノーマル社のほうを見てもらうとして、ここでは二大牽制技、つまり垂直ジャンプDと遠距離立ちBから攻める方法を見てみよう。選択肢はなんと4つしかない。うまくちりばめよう。

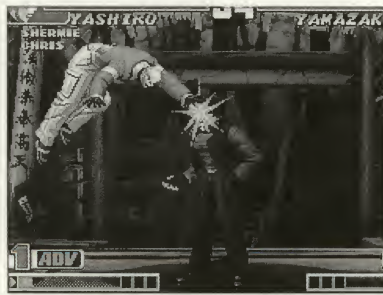
まず1つ目と2つ目はいきなり奇襲で、「おどるだいち」（⬅⬉⬇⬊➡＋BorD）と「くじくだいち」（⬇⬊⬅＋AorC）を狙うというもの。いずれもジャンプでかわされてしまうが……。「おどるだいち」は相手を画面端に持っていきたいときに使い、「くじくだいち」は大ダメージを狙うためのものである。

3つ目の選択肢は跳び込みである。決め打ちで毎回ジャンプC→屈みC→➡＋Aにつなぎ、安定するならば「むせぶだいち」（投げ間合いで➡⬊⬇⬋⬅➡＋AorC）を、しつこく連係させるならば「くじくだいち」につなごう。スカし投げも当然重要だ。また、社（裏）がノーマル社と大きく異なる部分が下段技。すなわち屈みB→屈みA→「むせぶだいち」というダメージ源を持っている点だ。跳び込みから、スカしから、どんどん狙っていこう。

なんと下段からでもダメージを狙える裏社。これが実は超デカいんだよね

4つ目はダッシュである。ダッシュしていきなり「にらぐだいち」（投げ間合いで⬅⬉⬇⬊➡＋AorC）を狙うのだ。相手が技を出してくれれば、無敵時間があるために非常に決めやすい。ここでジャンプするようならば、ダッシュして屈みCを出していこう。一応地上ヒットしたときのことを優先的に考えて、連続技の入力もしておくほうがいいだろう。

防御的発想

相手がうまければうまいほどダメージ源が減っていく。つまり、奇襲が決まらなくなってくるのだ。こういうときは仕方がないので、防御面を強化するしかない。通常技による牽制と垂直ジャンプDも多めにして、いざ跳び込まれたら屈みCと「にらぐだいち」を駆使するのだ。相手の連係に「にらぐだいち」で割り込んでいこう。ここに関しては社（裏）のほうがノーマル社よりも優れているだろう。コマンド投げの強みである。

相手の攻めにコマンド投げで割り込むのが基本だね。ジャンプには注意しよう

投げからの派生

表か裏か？

「にらぐだいち」を決めたあと、そのまま地面に叩きつけてもいいが、できれば空中で追い打ちをかけて、そのまま強烈な攻めを狙ってみてほしい。

やり方としては、まず「にらぐだいち」を決めたらすぐに前中ジャンプCorDを当てる。そしてレバーを前に入れっぱなしにしよう。すると、相手の着地でピッタリと後ろに回るのだ。このとき相手の着地寸前でレバーをニュートラルに戻せば、今度は相手の目の前になる。つまり、最後のレバー操作で表側か裏側の選択ができるのだ。

ここでいきなり屈みCからの大ダメージ連続技を狙うか、もしくは立ちBキャンセルでもう一度「にらぐだいち」を入れていくといい。何度も選択をせまり、あげくのはてに大ダメージ連続技を決めれば、相手の戦意も喪失するだろう。

「にらぐだいち」からの選択

一度「にらぐだいち」を決めた場合、空中で追い打ちしてから正面or背後の2択攻撃を仕掛けてみるとおもしろい。中ジャンプDを当てて前進してみよう。レバー入れっぱなしで背後に回り、最後をレバーニュートラルにすれば正面だ。簡単に2択の成立である

上か下かスカしか？

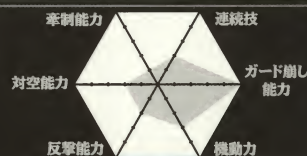
今度は普通の起き攻めの形と一緒の、ジャンプ攻撃を当てるか、スカし下段から、もしくはスカし投げを決めるものを紹介しよう。

これは先程のように「にらぐだいち」のあとに前中ジャンプCorDを当て、着地でもう一度前中ジャンプしていけばいい。こうすると、ジャンプCを早めに出しておけばピッタリと相手の着地に重なるので、非常にいい具合となる。屈みBからの連続技と対になるわけだ。

スカし投げを狙う場合は、一瞬で成立する「むせぶだいち」よりも、投げが成立するまでにやや時間がかかるものの、無敵時間がある「にらぐだいち」のほうを重ねていくほうがいいだろう。

ジャンプCとシェルミースパイラルが主役

担当：珈琲ふりーく

ガードを崩す能力に秀でている代わりに、それ以外の能力は控えめなシェルミー。まず強力なラッシュを使い、相手が対応してきたらその行動を潰していこう。主導権は握りやすいぞ。

基本戦法

攻めが得意

跳び込みが強力なシェルミー。さらにコマンド投げを持っているので、相手のガードを崩す能力は非常に高い。地上戦は苦手だが、ジャンプからのプレッシャーが強ければなんとかなる。まずは跳び込みからの形を見てみることにしよう。

跳び込みからの攻め

シェルミーでもっとも注目すべき技はジャンプCだ。全キャラ中トップクラスのめくり能力を持っており、軌道の低いジャンプと相まって、ジャンプから強力なラッシュをかけることができる。このジャンプCを中心にした攻めフローチャートを掲載しておいたので、見てもらおう。

軸となっているのはジャンプC→近距離立ちC→（キャンセル）シェルミースパイラル（投げ間合いで⬅⬉⬇⬈➡＋AorC）→シェルミーキュート（必殺投げ動作中⬇⬈➡＋BorD）の連続技だ。この連続技はゲージを使わない連続技としてはかなりの破壊力を持っている。

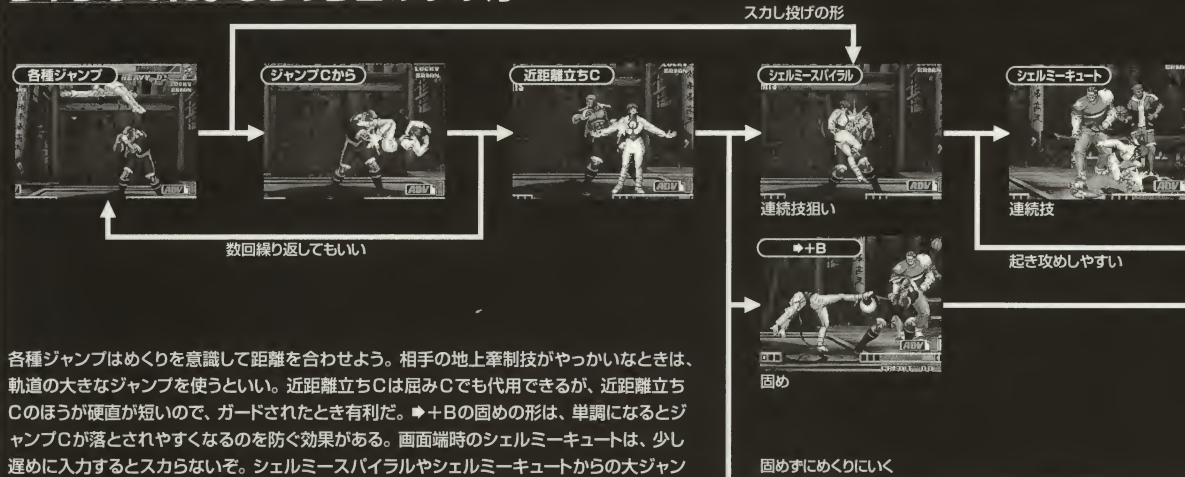
ジャンプからの最初の分岐はジャンプCを出すか、ジャンプ攻撃を出さずにシェルミースパイラルのスカし投げにいくか、である。ガードの堅い相手に小ジャンプから狙っていくとよい。

ジャンプCを出したら、近距離立ちCを出すか、さらにジャンプするかの分岐がある。ジャンプ攻撃のヒット確認ができればいいが、それができないときはめくりを狙ったジャンプCからは近距離立ちCを出し、正方向のジャンプCからは再度ジャンプをするといい。ヒットしている確率や近距離間合いになっている確率がめくりのほうが高いからだ。正方向のジャンプCのあと、相手がバクチで対空技を出してくるときはガード後様子を見よう。

近距離立ちCのあとは3つの選択肢がある。

一つ目はシェルミースパイラル。連続技狙いの選択肢だ。近距離立ちCがガードされていた場合、投げスカりポーズが出てスキができてしまう。近距離立ちCの時点でジャンプCのヒット確認ができていれば、迷わずシェルミースパイラルを出せばいい。そうでないときも投げスカリに反撃される可能性とシェルミースパイラルのダメージの大きさを天秤にかけると、勘に頼って決め打ちしたほうが良いことは多いだろう。

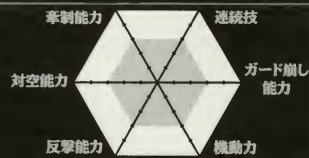
二つ目は➡＋B。固めの選択肢だ。早めにキャンセルをかければ連続技になり、遅めにキャンセルをかければ➡＋Bの2段目が中段になる。どちらもダメージ的には大したことはないが、三つ目の選択肢の成功率を上げる効果がある。

三つ目は大ジャンプCによるめくり攻撃。これで再度このフローチャートによる攻めをおこなえる。シェルミースパイラルやシェルミーキュート、➡＋Bからもこの選択を使うことができるので、どの選択を使ってもループ状のラッシュが成立する。

各種ジャンプはめくりを意識して距離を合わせよう。相手の地上牽制技がやっかいなときは、軌道の大きなジャンプを使うといい。近距離立ちCは屈みCでも代用できるが、近距離立ちCのほうが硬直が短いので、ガードされたとき有利だ。➡＋Bの固めの形は、単調になるとジャンプCが落とされやすくなるのを防ぐ効果がある。画面端時のシェルミーキュートは、少し遅めに入力するとスカらないぞ。シェルミースパイラルやシェルミーキュートからの大ジャンプCは、ダッシュで間合いを調整してから出そう。

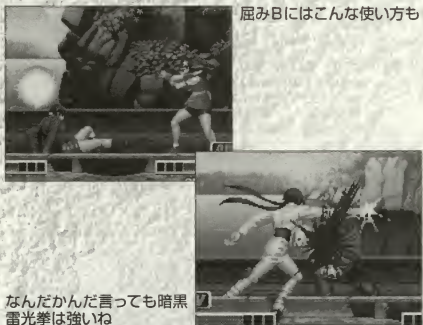
地上での戦い方

ジャンプCによるラッシュは、相手にジャンプされると役に立たない。特に垂直ジャンプはやっかいだ。相手の垂直ジャンプに対しては、中間間合いでは遠距離立ちC、近めの間合いでは屈みCを使っていくといい。

また、ジャンプCを活かすためには地上から攻めていく形も必要になってくる。地上からの攻めはダッシュシェルミースパイラルを中心に組み立てるといい。ダッシュからはシェルミースパイラルの裏の選択として立ちBを用意しておこう。立ちBは相手のジャンプや前転にも効果がある。リーチが短いのが玉に瑕だが、牽制技はこれに頼っていくしかない。一応少し離れた間合いから➡＋Bで奇襲をかける手もある。

牽制といえば垂直ジャンプも重要だ。ノーマル垂直ジャンプDは横方向に強力なので、これをメインに相手の行動を牽制していくといい。

ディフェンス

屈みBで相手を追い出す

荒れ狂う稲光のシェルミー（以後「シェルミー（裏）」と表記）は、暗黒雷光拳（↓↘→↓↘→＋AorC）以外の必殺技は技の出が遅く、相手にラッシュをかけられると切り返すのが難しい。簡易的な切り返しとしては屈みB攻撃で追い返していきたいが、そう上手くいかないこともあるだろう。攻めを考える前に、防御面をしっかりとフォローしなければならないぞ。

屈みBにはこんな使い方も
なんだかんだ言っても暗黒雷光拳は強いね

対跳び込み

相手の跳び込みに対しては屈みCで落とすのが超安定……というのは去年の話。今年はそこそこの対空性能しかなく、相手の技によっては相打ちどころか一方的に負けることもある。そこで、もし、早めに反応できるのであれば、弱暗黒雷光拳を対空技に使うのがベスト。

反応が遅れたり、または超必殺技が使えないor使いたくない状態なら、引きつけての「しゃじつのおどり」（↓↙←＋BorD）だ。「しゃじつのおどり」は攻撃判定の発生が遅いので、ジャンプ攻撃に対して直接反撃することはできないが、出かかりにシェルミー（裏）のくらい判定が後ろに下がり、相手の攻撃をスカすことができる。さらにガードされてもスキが小さく、反撃を受けることはほとんどないので、とりあえず仕切り直しができるぞ。

ただし暗黒雷光拳、「しゃじつのおどり」のどちらも、深めのジャンプ攻撃に対しては潰されるので、その場合は仕方ないがガードしよう。エキストラならガードキャンセルも可。

対地上連係

相手の連係に対しての割り込みに使っていく技も、暗黒雷光拳と「しゃじつのおどり」の2つ。ただ、このとき気をつけなければならないのが、相手の連係によって強弱を使い分けないといけない、ということ。弱は出はじめで攻撃を回避できる時間が短いが、その分技の発生スピードも早い。強はその逆だ。基本的に弱を使っていき、ダメだったら強に切り換えてみよう。もちろん連続ガードには割り込めないけど。

連係の割り込みに使える「しゃじつのおどり」

オフェンス

パターン1「とりあえず出す」

「しゃじつのおどり」と「らいじんのつえ」（ジャンプ中↓↘→＋BorD）は攻撃判定の発生は遅いが、出てしまえばガードされてもまず反撃をくらうことはない技なので、出せるチャンスがあればとりあえず出していくようにしよう。「らいじんのつえ」は基本的にバックステップ中、一足飛び中（エキストラ）、ジャンプの上昇中（地上で↓↘→↗と入力）から弱で使っていくのがいいぞ。

また、相手と距離があるなら「むげつのらいうん」（←↙↓↘→＋AorBorCorD）を相手の目の前に出るように使っていくと、次のパターン2に移行しやすくなる。

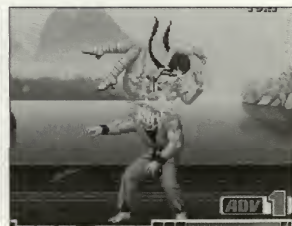
パターン2「めくりジャンプCからの連係」

「むげつのらいうん」をセットしたあとや、相手の起き上がり、または単純に対空性能が低いキャラが相手の場合、めくり狙いでジャンプCからの連続技を狙うチャンスだ。

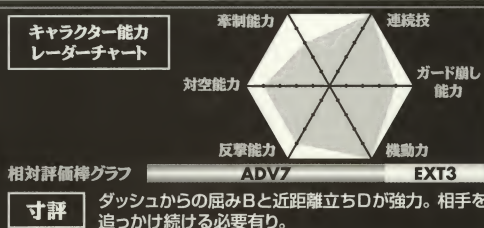
まず、ヒットしている場合は、めくりジャンプC→近距離立ちC→→＋B→弱暗黒雷光拳or強「やたなぎのむち」（↓↙←＋AorC）と入れていき、ガードされていた場合はとりあえず→＋Bまでは出して、キャンセルする技を変えていく。ガードされたときに出す技にはいくつかの選択があり、相手の対応に応じてセレクトしていくことになるぞ。

まず、基本は「むげつのらいうん」。Bで相手の目の前、Cで相手に重なるようにセットでき、うまくセットできれば再度ジャンプCを狙っていって攻めを続行できる。ただし読まれて前転されると反撃の的になってしまう。前転してくるような相手には何もキャンセルをしないで待ち、前転のスキに反撃していこう。

相手が前転してくるかどうかの読みに自信がない人は、強「しゃじつのおどり」を出しておくといいだろう。もしくは「むげつのらいうん」をAで使ってもいい。

出し得な技

ガードされてもOKで中段の「らいじんのつえ」（写真左）。適当に出しても強い「しゃじつのおどり」（写真中央）。跳び込みは去年と変わらずめくりジャンプCで決まり（写真右）

屈指の強キャラであることは間違いなく、逃げ回る相手をいかに捕まえるかがポイントになる。相手はジャンプで逃げ回るので、ある程度消耗戦になるのは仕方がない。

寸評　ダッシュからの屈みBと近距離立ちDが強力。相手を追っかけ続ける必要有り。

跳び込みからの流れ

機動力を活かそう

軌道の低いジャンプからめくり能力のあるジャンプDを出すことができるクリス。地上戦もかなりの強さをもっている。弱点をあげるとすれば空対空が不得意なことと、地上の連係に割り込まれやすい点だ。この二つの弱点は実は深刻なのだが、持ち前の機動力でこの弱点が目立たないように闘っていくことは可能だ。

➡+A重視の基本形

とても素早く見切られづらいジャンプD。小ジャンプDを繰り返しているだけでも嫌がらせになる。中ジャンプやノーマルジャンプによるめくりも混ぜていくと、相手はガードで耐えることをあきらめるだろう。

ジャンプDから地上の技へは近距離立ちC、もしくは屈みB→屈みAor屈みCにつないでいくのが基本となる。ここからは➡＋Aにつないで、強シューティングダンサー・スラスト（➡⬊⬇⬋⬅＋AorC）までもっていく。問題の割り込まれるポイントは➡＋Aと強シューティングダンサー・スラストの間だ。➡＋Aを出してしまうと➡＋A自体にスキがあるので、もはや引き返せない。この前の時点でヒット確認して➡＋Aを出すか、それができなければ相手が見逃してくれることを祈ろう。

屈みB→屈みAでヒット確認できる場合は、ここからさらにジャンプで攻めるか、キャンセルして弱ディレクションチェンジ（➡⬇⬊＋A）を出すと良い。

➡＋Aはヒット確認や反撃として使う分にはいいのだが、漠然と近距離離立ちCなどからキャンセルして使うと、

背が低い必殺技やコマンド投げ、超必殺技などに割り込まれる！

ここまで行き着ければとりあえず安心。➡＋Aはそれ自体で止めてもスキがあり、近距離立ちCで止めてもスキがある。近距離立ちCを出した時点で出し切るしかない

近距離立ちD止め形

ジャンプDをメインに闘うことは同じだが、ジャンプDからは近距離立ちDを出す。近距離立ちDは近距離立ちCよりスキが小さい代わりに、レバー入れ攻撃によるキャンセルがかからない。

近距離立ちDからはヒット確認なしで自由度と対応度の高い攻めをおこなうことができる。

普通に弱ディレクションチェンジでキャンセルをかけるとガードしている相手をつかむことはできないが、少し遅めにキャンセルをかければちゃんとつかんでくれる。

弱ディレクションチェンジを怖がってジャンプするようになった相手には、キャンセル強シューティングダンサー・スラストを出せば、ジャンプしようとしたところを攻撃することができる。近距離立ちDがヒットしていれば連続技だ。ガードされていたときは割り込まれる恐れがあるが、近距離立ちCや➡＋Aを使っていないので、無理矢理割り込んでくる相手にはガードという選択肢がある。

これで一応2択のようなものができあがったわけだ。あとは弱ディレクションチェンジを見切られないように他の選択肢を混ぜていく。⬊＋Bやジャンプなどがお手軽なところだ。ここからは後述するダッシュの形も有効だ。

近距離立ちD形のメリットは、ヒット確認が必要ないこと、展開が早いこと、そして立ちDを多用するため相手のジャンプに対応しやすいことが挙げられる。デメリットは連続技のダメージが➡＋A1発分少なくなってしまうことだ。

ダメージは弱ディレクションチェンジから与えればよくて、あとは相手がジャンプしないようにするだけでいい、というシンプルな考え方でいくときに向いている形といえる。

遅めに弱ディレクションチェンジでキャンセル。暴れない相手もつかめる

近距離立ちDから。屈みB→屈みAの時点でヒット確認したときにも応用可

ジャンプ防止＆連続技の形。割り込まれなければガードされてもOK

ガードして様子を見る。⬊+Bでちょっかいを出したり、ダッシュしたり

牽制と対空

牽制と対空の基礎

クリスは地上対空技を多数持っている。それらの対空技は、近or遠距離立ちD、ハンティングエア（➡⬇⬊＋BorD）、屈みC、ツイスタードライブ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋BorD）とどれも強力で、普通に跳び込んできた相手を落とすにはあまり困らない。そのなかでも多用していきたいのは、近or遠距離立ちDだ。モーションが短いので、動きが止まるのを最小限に抑えることができる。ハンティングエアを対空に使うときはCのほうが打ち勝ちやすい。ただし技の発生が遅く、相手にガードされてしまうことも多いので注意しよう。

クリスの主力対空は近＆遠距離立ちDだ。パワーMAX状態ならば、ツイスタードライブも効果的だ

横方向に強い垂直ノーマルジャンプB。空中戦で頼れる技がないクリスにとっては貴重な技だ

牽制技は遠距離立ちB、屈みB、⬊＋Bあたりを使っていこう。⬊＋Bは垂直ジャンプされると跳び込みから連続技をくらう恐れがあるが、垂直ジャンプしてこない相手にはどんどん使っていくことができる。なお、空対空は大の苦手なので、あまり挑まないほうがいいが、接近を兼ねて早めにジャンプC＋Dを出すか、横方向に強い垂直ジャンプBを使っていく手もある。とはいえやはりクリスは地対空が基本である。地対空は動きが止まりやすく、機動性がウリのクリスには不似合いだがダッシュを使えばそれがクリアできるのだ。

ダッシュを利用しよう

アドヴァンストのダッシュは背を低くした状態で移動する。飛び道具や相手の牽制技の下をくぐることができるほどだ。これを利用しない手はない。

ダッシュから出す技は基本的に二つ。屈みBと近距離立ちDだ。屈みBはダッシュから止まりたいときや牽制技として使う。

近距離立ちDは対空だ。ジャンプした相手の真下や裏側に周り込んで近距離立ちDを出していこう。近距離立ちDを対空として使ったときは、弱スクランブルダッシュ（⬇⬊➡＋BorD）でキャンセルをかけておくとよい。ここから弱ディレクションチェンジなどで攻めていくことができるぞ。

ダッシュからはジャンプしてもいい。気をつけたいのは、普通に止まるという行動はしないほうがいいということだ。ガード方向にレバーを入れても一定距離ダッシュしてしまうので、止まるときは屈みBを出して止まるクセをつけておこう。

近距離立ちDに弱スクランブルダッシュでキャンセルをかけると、相手が着地する前に裏側に回り込むことができる。ここから屈みBや弱ディレクションチェンジなどで攻めていこう

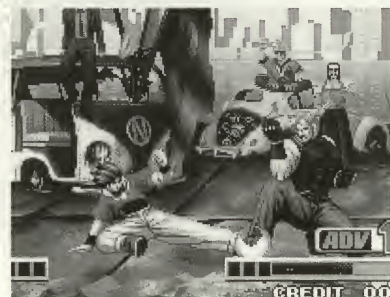
応用戦法

シューティングダンサー・スラストから

連続技の締めとして活躍する強シューティングダンサー・スラスト。この技は相手を転ばせることができず、ヒットしても相手が先に動いてしまう。はっきり言ってクリス側不利の状況ではあるが、常に同じ状況なので、形を考えておけばここから攻めていくことも可能だ。ちなみに弱シューティングダンサー・スラストは、ガードされたときの間合いが近いので危険である。

相手のほうが先に動いている不利は、⬊＋Bを出すことによって一応カバーできる。下手に相手が動いても⬊＋Bが打ち勝ってくれるはずだ。⬊＋Bに対しての相手の最善手は垂直小ジャンプだ。これに対しては大ジャンプDで無理矢理上をとりにいく手が考えられる。相手がノーマル垂直ジャンプも混ぜてくるようになったら「ダッシュによる対空と牽制」で対抗していくといい。相手がしゃがみガードで様子を見ているようなら、弱ディレクションチェンジを出せばぎりぎり届くぞ。

この「シューティングダンサー・スラストから」の形は、⬊＋Bをめり込ませないようにガードorヒットさせたときにも応用可能だ。

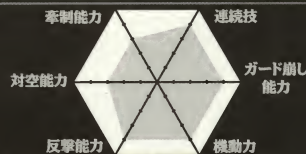
シューティングダンサー・ステップ、そしてグライダースタンプを使う手もある

シューティングダンサー・スラストからは、とりあえず⬊＋Bを出してみよう

投げ

ジャンプの軌道が低いクリスはスカし投げも狙いやすい。クリスのD投げはダウン回避されないので起き攻めをすることができる。（めくり）ジャンプDや屈みBを重ねたり、弱ディレクションチェンジでつかみにいったりするといい。

タイミングを合わせるために、弱スクランブルダッシュを出す手もある。D投げ後は押しっぱなし入力は使わずに、ほんのわずかにタイミングを遅らせて弱スクランブルダッシュを出し、ここから⬊＋Bを出すと⬊＋Bの終わり際を相手の起き上がりに重ねることができる。⬊＋Bの代わりに弱ディレクションチェンジを出してもぎりぎりのタイミングで相手をつかめる。相手がリバーサルで強力な必殺技を出してくるときは、屈みBを空振りで一回出して誘われてくれないか試してみよう。

D投げはダウン回避されない。ここからは起き攻めが楽しいが、弱スクランブルダッシュでタイミングをとりつつ裏に回っておくと美しい。クリスはセットプレイの感覚で闘っていくのがコツだ

ペースをつかむまでがちょっとキツいが、いったん「たいようをいるほのお」や「ししをかむほのお」で流れを変えれば一気に押し切ることも可能。

寸評　ダッシュからの➡＋Aが使いやすい。超必殺技も気軽に使えないので、パワーためる効果も薄い。

太陽を射るまでが勝負

必殺技の性能を再確認

炎のさだめのクリス（以後「クリス（裏）」と表記）の必殺技は、ガードされるとスキが大きかったり、出るのが遅かったりで、やや使いにくい印象を受けてしまう。まずは各必殺技の性能をしっかりと確認しておこう。

「かがみをほふるほのお」（⬇⬋⬅＋AorC）は、出の早さはそこそこだが、ガードされたときのスキが大きいので、おもに連続技用として使っていくことになる。

「つきをつむほのお」（➡⬇⬊＋AorC）は、手の先端部分の判定が強く、遠い間合いでの対空になる。近距離での屈みCや立ちDと使い分ければ、対空面はほぼ万全だ。地上の相手にも先端をガードさせれば反撃を受けにくいので、相手の地上技を引っかけるような使い方もできる。

「ししをかむほのお」（投げ間合いで⬅⬋⬇⬊➡＋BorD）は、近距離でのガード不能技（打撃投げ）だが、出が遅いためコマンド投げ感覚で使っても潰されることも多い。➡＋Aから連続技にするつもりでコマンドを入力するといいだろう。重複したコマンドの必殺技はないので、何か別の技が暴発してしまう心配はない。

「たいようをいるほのお」（⬇⬊➡＋AorC）は、出は遅いが硬直は短いので、ガードさせるだけでかなり優位に立てる。この技をいかに自然に連係に組み込んでいけるかがポイントになるぞ。

太陽を射る前後の行動

「たいようをいるほのお」は撃ち出すまでの時間が長いので、通常技にキャンセルをかけて出していくといい。

屈みAやC＋D、あるいは屈みA→➡＋Bとつなぎ、➡＋Bにキャンセルをかけるようにすれば、出るまでのスキをごまかしやすい。対空の屈みCからも狙い目だ。体に近い部分は攻撃判定がないので、➡＋Aから撃つときは間合いが近くならないように注意しよう。

同じ技にばかりキャンセルをかけていったのでは、読まれてジャンプや前転されてしまうので、変化を持たせるように気をつけていきたい。頻繁にジャンプするような相手には「かがみをほふるほのお」を混ぜていくと効果的だ。

「たいようをいるほのお」をガードさせることさえできれば、あとの状況は圧倒的にクリス（裏）側が有利。ジャンプ攻撃、ダッシュして➡＋A、⬊＋Bといった、判定の強い技を繰り出していこう。ガードしがちな相手なら、そのまま接近して「ししをかむほのお」を狙ってみてもいいだろう。

炎を撃って主導権を握れ!!

「ほの～～つっっ」をガードさせたら圧倒的に有利。ダッシュで近づいていって➡＋Aでブン殴るか、さらに接近して「ししをかむほのお」による有効打を狙う。もし「たいようをいるほのお」がヒットしていたら連続技になるぞ

咬んでからの攻防

威力ではなく勢いで勝負

『KOF'98』でのクリス（裏）は、「ししをかむほのお」から超必殺技がつながらなくなってしまったことが最大の変更点（要するにパワーダウン）として挙げられる。

しかし一撃必殺の破壊力はなくなっても、自分のターンを維持して攻めを続けられるので、決めたあとは慎重かつ大胆に攻撃を展開していこう。

素直に追い打ちして追加ダメージを与えたいなら、「ししをかむほのお」の最後の蹴りのモーションにキャンセルをかけて「つきをつむほのお」を出すか、ジャンプDを当てにいく。ジャンプDで追い打ちしたあとは、着地で屈みBを重ねて、さらに屈みAor立ちA→➡＋Aからもう一度「ししをかむほのお」を狙うか、➡＋Bを出して上下のガードを揺さぶっていこう。

あえて目先のダメージを捨てるなら、「ししをかむほのお」のあとはダウン回避できないことを利用し、起き上がりに「たいようをいるほのお」を重ねるのも有効だ。

あるいは「ししをかむほのお」の最後のモーションにキャンセルをかけて「かがみをほふるほのお」を出すのも面白い。追い打ちにはならないが、弱だと相手の正面、強だと相手の裏側に着地するので、めくりほどではないがガード方向の意識を左右に散らすことができる。さらに屈みB、➡＋B、小ジャンプDでのめくりなども使えば、いっそう効果的だ。

「ししをかむほのお」後は一気に攻めにかかれ

「かがみをほふるほのお」の弱か強かで相手の右左のどちらかに着地して起き上がりを攻めてみよう。さらに➡＋Bや間合いを調節してのめくりジャンプDなども混ぜて上下左右から攻めたててやろう

ガタイに似合わない繊細さが必要

担当：はまー

対戦攻略 山崎 竜二

破壊力とリーチは優れているものの、連続技・コマンド投げともにいまひとつ。いっそのこと、アウトレンジから指一本触れさせずに勝つぐらいのつもりで闘ってみよう。

寸評 蛇キャンセルでゲージをため、MAXドリルを狙いにいけるアドヴァンストがやや有力。

蛇使いこそ山崎のすべて

何はなくとも蛇使い

『KOF'98』の山崎は、爆弾パチキ（投げ間合いで→↘↓↙←→＋AorC）と砂かけ（→↓↘＋D）の2大柱が大きく弱体化しているため、相手を「攻め倒す」ことは非常に難しくなってしまった。代わりに「守り」が強化されているので、相手の動きに対応していく闘い方がメインとなるだろう。

そこで、まず「場」を動かすために使うのが蛇使い（↓↙←＋AorBorC）。おもに使っていくのは中段（Bボタン）で、地上技やダッシュ、小・中ジャンプといった行動をすべて潰してくれる。前転やスライディングで蛇使い中段の下からくる相手に対しては、蛇使いをタメの状態で誘い、Dボタンでキャンセルして屈みCや屈みDを狙おう。

相手のジャンプ攻撃には、蛇使い上段かサドマゾ（←↙↓↘→＋BorD）。蛇使い上段は、跳ぶ前に構えてためておき、跳んだのを見てから出すぐらいの感覚で使う。サドマゾは今回、発動すればガード不能＆完全無敵になっているので、相手が攻撃を出してくる分にはほぼ確実。超必殺技が使える状態でかつ反応できたならば、ギロチン（↓↘→↓↘→＋AorC）を出そう。

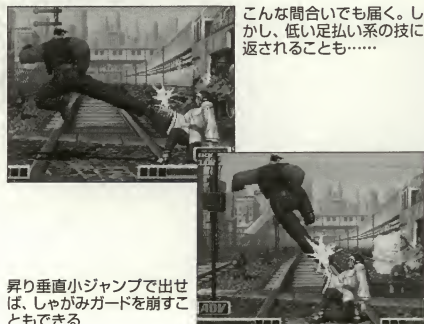
一応これが基本だが、上級者は蛇使いの前後にきっちり対応してくるので、遠距離立ちDや屈みCキャンセル蛇使いキャンセル（ややこしい……）もできれば使っていこう。

しゃがまれると当たらないキャラも多いが、それでも出していこう。そのうち前転を誘えるので、すかさず連続技を狙うべし

なんとか攻めたいときは

長さか？ 判定か？

自分からダメージを奪いにいく場合、わざわざ離した間合いを自分から詰めていくことになる。ということは当然かなりの遠距離なので、中ジャンプ1回では密着できない場合が多い。

そこで、ダメージは低いがリーチの長いジャンプBをメインに使っていくことになる。見た目よりも判定は弱いが、長いというだけで「対空技を出すか出さないか」の選択を迫れるので、そのへんも意識していこう。具体的には、ジャンプB→屈みDの連続技か、ジャンプスカし屈みDを使い分ける。もしくは再びジャンプし直して痛い連続技を狙ってもいいだろう。このときは下方向への判定が非常に強いジャンプDを使う。

こんな間合いでも届く。しかし、低い足払い系の技に返されることも……

昇り垂直小ジャンプで出せば、しゃがみガードを崩すこともできる

横から狙うはドリル一本！

ジャンプが通用しにくい場合、なんとか頑張って横から近づいていきたい。突進技の裁きの匕首（→↓↘＋AorC）はガードされると反撃を受けてしまうので、ダッシュで一気に間合いを詰めよう。

ダッシュから狙うのはドリル（投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋AorC）ただ一点。爆弾パチキはあまりにダメージが低いので、超必殺技が使えない状況では使わなくてもいいだろう。アドヴァンストでは、いったんダッシュ屈みAなどで刻んでから仕掛ける。エキストラは、一足飛びの最中にコマンドを完成させてしまい、最後のボタンを押しっぱなしにして最速で投げよう。

ドリルは、とくにMAX状態では驚異的な減りを見せるが、意外と投げ間合いは狭い。ほかのキャラのコマンド投げよりも格段に決まりづらいので、不用意に入力してしまわないこと。

MAXレベル4ドリルは、体力半分以上の超破壊力

ドリルの「笑い」について

ドリルはボタンを連打することで4段階まで攻撃力が上がる。ランクが上がれば上がるほど攻撃力も高くなるので、とりあえず気合いで連打しよう。一度攻撃を始めたら、もう連打しても威力は変わらないのだが、あえて攻撃が始まったあともずっと連打を続けてみよう。すると、最後のドリルアッパーを決めたあと、山崎が腹を抱えて高笑いを始めるのだ。

ただ、この笑っている間は完全に無防備状態。このスキに相手は立ち直り、山崎は反撃を受けてしまうのであった……。

画面端で笑うのはただのマゾなのでやめよう

一気にラッシュをかけろ！　　　　担当：ももやん

ストレート・スライサーの奇襲を武器に、中距離で相手を封じ込める。動きを止めたらジャンプ、ダッシュからの投げでガードを崩していくのだ。一撃を狙え！

投げるための布石が重要

こっそりとためるのがコツ

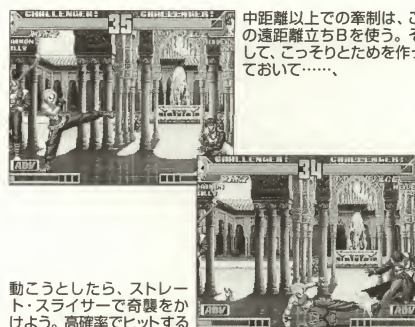
打撃と投げの特徴を持っている、ある意味バランスのとれたキャラ、マリー。通常時はコンボを狙い、相手のガードが堅くなってきたら投げを使っていくという、都合のいい攻めをおこなうことが可能なキャラである。打撃、投げ主体ということで、接近戦がメインと思われるが、基本的な間合いは中距離以上。間合いをとって相手の隙を見つけ、一気にたたみかけるのが大まかな戦法だ。

中、遠距離での牽制技は遠距離立ちB。リーチが長く、相手の突進を止めることができる。

遠距離立ちBは牽制技として優秀だが、隠された意味を持っている。実は遠距離立ちBを出している間に、後ろへレバーためを作っておき、ストレート・スライサー（←タメ→＋BorD）の準備をしておくのだ。ためができたら、不意にストレート・スライサーを出してみよう。ストレート・スライサーは素早く、下段攻撃になっているので、相手が不意に動こうとすればヒットするだろう。奇襲攻撃としては、かなりの効果があるぞ。

ストレート・スライサーの弱、強は、距離によって使い分けよう。ただし、先端がヒットするように調整すること。先端ならガードされても同時に動きだすことができるからだ。

ストレート・スライサーヒット後は、素直に追加入力のクラブ・クラッチ（ストレート・スライサーヒット中↓↘→＋BorD）へ移行するのが妥当だろう。ストレート・スライサーをガードされた場合、相手の反撃を先読みして、M.ダイナマイトスウィング（↓↘→↓↘→＋BorD）を出すのも戦法のひとつとして考えられる。相手が反撃していれば、M.ダイナマイトスウィングがヒットするはずだ。

相手が動かないようであれば、小、中ジャンプ攻撃で跳び込むのも効果的だ。跳び込みにはDがいいだろう。ヒット後は、近距離立ちCから連続技を狙っていこう。

中距離以上での牽制は、この遠距離立ちBを使う。そして、こっそりとためを作っておいて……、

動こうとしたら、ストレート・スライサーで奇襲をかけよう。高確率でヒットする

コンボは確実に！

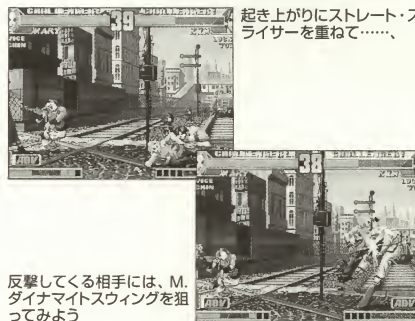
中距離での牽制で相手の動きを封じたら、今度はこちらから攻めていこう。攻めの基本は、中ジャンプDだ。低く速いので、反応して対空技を出すのは難しいだろう。

ジャンプ攻撃からは、近距離立ちC→ハンマーアーチ（→＋A）→バックドロップ・リアル（投げ間合いで→↘↓↙←→＋AorC）を狙っていく。ゲージがあるならば、最後を超必殺技に変えよう。

近距離立ちCがガードされたらそこで止めるか、1段目キャンセル必殺技で奇襲しよう。オススメはM.スパイダー（↓↘→＋AorC）か弱のスピンフォール（↓↘→＋BorD）だ。相手にバレるまではよく決まる。対空技で落とされたり、ジャンプで逃げるようになってきたら、スピンフォールを混ぜていこう。

バックドロップ・リアルなどが決まったら、起き攻めのチャンス。起き上がりに攻撃を重ね、2択、3択を迫っていこう。有効な起き攻めとしては、バックドロップ・リアル後に強ストレート・スライサーを重ねる戦法だ。攻撃判定が当たらないタイミングで重ねて一気に近づき、バックドロップ・リアル、M.タイフーン（投げ間合いで→↘↓↙←→↘↓↙←＋BorD）で投げるか、反撃を読んでM.ダイナマイトスウィングを当てるか、または中ジャンプで跳び込むか、といった攻め方ができる。

コマンド投げを持つ相手にこの戦法は危険なので、ストレート・スライサーのタイミングを微妙に遅らせて、ヒットさせるように出してみよう。こうすることでコマンド投げによる反撃を封じることができるはずだ。

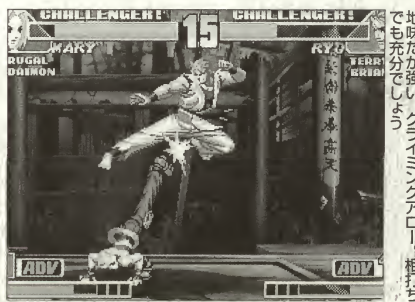
強ストレート・スライサーを使った起き攻めは、タイミングが非常にシビアで、なおかつ反応のいい相手には簡単に回避される可能性もある。そういった場合には弱ストレート・スライサーで近づき、小、中ジャンプを使った攻めだけにしておこう。

起き上がりにストレート・スライサーを重ねて……、

反撃してくる相手には、M.ダイナマイトスウィングを狙ってみよう

対空は早めに出すべし

離れて牽制技を出していれば、跳び込んでくることもあるだろう。対空技として使っていくのは、クライミングアロー（↘＋B）とバーチカル・アロー（→↓↘＋BorD）。↘＋Bは相手のジャンプを読み、早めに出すことができれば強力な対空技である。強力な跳び込み攻撃に対しても、相打ちまで持ち込むことができるぞ。バーチカル・アローも早めに出すことができれば、頼りになる対空技だ。

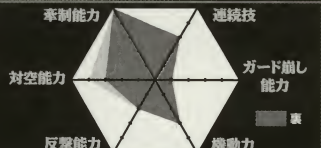
しかし、少しでも遅れると地上でガードされる可能性があるので、中ジャンプを見て出すのは難しい。どちらの対空にしても、先読みが重要なのだ。

M.ダイナマイトスウィングも対空技としては優秀なのだが、キャッチし損ねてダメージが入らないときがある。そんな場合でもダウン中の相手にダッシュ、ジャンプで近づいて投げを入力すると、強引に投げることができるのだ。ただし、相手がダウン回避をすると投げは入らないので注意してほしい。

地味だが強い、クライミングアロー。相打ちでも充分でしょう

棒の強さをとくと御覧あれ

担当：MVP

対戦攻略 ビリー・カーン／ビリー・カーン(裏)

今年の本命はやはりジャンプ。上から容易に抑えることができ、前転されても追い払えるビリー。強襲飛翔棍がパワーアップして、攻めもそこそこ強くなったビリーを見てみよう。

寸評 ビリーはダッシュをしなくても➡＋Aがあるので、基本的にはどちらでもいい。ビリー（裏）も同様だ。

2大ウェポンを知る

脅威のリーチ「ジャンプC」

ビリーと言えばやはり「棒」で、今年もそのリーチの長さが強さの秘密である。したがって『KOF』ならではの、多彩なジャンプから繰り出されるジャンプCは、ビリーの基本となる。

棒とは言っても、その根元のほうには攻撃判定がほとんどないので、狙いとしては棒の先端部分が当たるくらいの間合いで、前、後ろorノーマルジャンプしていく形となる。やや遠距離なら前ジャンプ、前ジャンプで近づいてしまったら後ろジャンプという反復運動が基本で、ここから地上技や、攻めるときのジャンプDに連係させていこう。ジャンプDはめくり能力があるので、通常ジャンプや大ジャンプから使っていくと効果が高い。

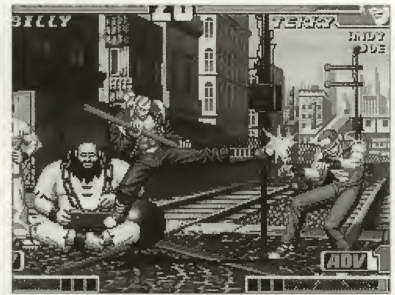
ジャンプCには当然、垂直ジャンプから出すという選択肢もある。この垂直ノーマルジャンプCは他のジャンプCとは技が変化して、横から下へ棒を振る技で、相手の前転に滅法強い技となる。たとえば一度相手方向に跳び込んだあとにこれを出した場合、相手が前転しても棒の終わり際がビリーの斜め後ろ方向まであるので、下をくぐられても相手の背中に棒がヒットし、ビリーは正面を向いたまま、という絵になるのだ。接近戦の選択肢に組み込んでいきたい技となっている。

垂直ノーマルジャンプCは最後の一瞬がビリーの後ろまで攻撃判定がある。前転に有効

➡＋Aで突進

ビリーの安定地上制圧兵器である大回転蹴り（➡＋A）。空中に浮いているので相手の下段技をスカしつつ攻撃できるし、なによりもリーチと判定に非常に優れているのが特徴。はっきり言えば、前方移動手段はすべてこれでいいぐらいだ。

やや遠めから使っていき、１回転目の脚がギリギリ当たるぐらいがベスト間合いだが、この技に関しては間合いを調節するよりも、どんどん出していくほうが重要。質より量というわけだ。

こういう間合いがうまくとれたときには、地上はもちろん、相手のジャンプしはじめを落としていけることも多い。唯一前転には弱いが、投げで反応していけばいいだろう。

ビリーにダッシュはいらない？と思える程使える➡＋A。多用していこう

重要必殺技ピックアップ

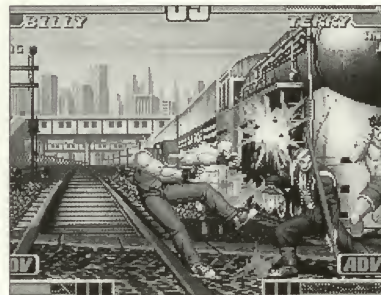
強襲飛翔棍で攻める

強襲飛翔棍の出かかりの上昇部分を当てた場合、その後追い打ちが可能なのは周知の事実。このときに入れる技によっては、そのあと再び攻めることが可能となる。おすすめなのが、やや慣れが必要だが前大ジャンプCである。

これを当てたあとに速攻で中or大ジャンプで突っ込んでいくと、そこそこいい攻めとなる。このときに中ジャンプなら正面となり、大ジャンプならめくり攻撃となるのだ。

強襲飛翔棍の出かかりを当てるには、密着から屈みCをキャンセルして出していくのが普通だが、こういう状況はそれほどない。めくりジャンプDから狙うのが現実的であるため、先程のめくり攻撃はかなりいいポイントであろう。

それ以外の使い方だと、出かかりを潰されないように遠距離立ちAをキャンセルして出していくといい。遠距離立ちAの届く間合いならば、強襲飛翔棍でめくりを狙えるのだ。このときに相手が前転や攻撃避けで避けたとしても、前転なら再び遠距離立ちAや➡＋Aで攻めていけることが多く、攻撃避けならなるべく投げを狙えば反撃を受けにくいはずだ。もし強襲飛翔棍がガードされても、弱で出していればこちらのほうが早く動けるので、屈みCから連続技を狙うか➡＋Aに連係させていくのが有効である。

このように、一度出てしまえばビリーの思うつぼとなる強襲飛翔棍。キャンセルをかけて出したり、ジャンプ攻撃のあとにすぐ出したり、➡＋Aからすぐに出すなどして、どんどん使っていくことが重要だ。これがプレッシャーになるぞ。

密着から当てれば痛い強襲飛翔棍で、上から相手にプレッシャーを与えよう

雀落としについて

ビリー（裏）と言えばこの雀落としが重要。というか基本的にこれぐらいしかない。しかし、この雀落としはなかなかあなどれない性能を持っている。相手の中ジャンプやノーマルジャンプ、もちろん大ジャンプでも、「先読み」で出せばかなり信頼のおける対空兵器となる。当然足元がお留守なので、地上を制圧していないと話にならないが……。

安定して使うなら、強襲飛翔棍からの追い打ちに使用するといいだろう。

この技のためにわざわざビリー（裏）を使うなら、先読み対空のセンスを磨くしかないね

燃え尽きる前にアイツを倒せ!

担当：CHU

対戦攻略

八神庵

一見使い勝手の良い技ばかり持っているように思えるが、相手の反応次第ではスキだらけ。それを相手に悟られる前に、ラッシュをかけて相手をびびらせよう。勢いが重要だ。

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力 / 連続技 / ガード崩し能力 / 機動力 / 反撃能力 / 対空能力

相対評価棒グラフ　ADV7　EXT3

寸評　庵にとってはダッシュの有無が全て。相手をダウンさせたあとに起き攻めしやすいのはポイント高い。

相手キャラ・相手プレイヤーによる技の使用頻度

百式・鬼焼き（→↓↘＋AorC、以後「鬼焼き」と表記）と百弐拾七式・葵花（↓↙←＋AorC3回連続入力、以後「葵花」と表記）の2つの技に関しては、ガードされた場合にわずかだがスキが生じるので、相手キャラによっては反撃を受ける場合がある。手痛い反撃技を持っているキャラ相手の場合は、これらの技を安易に使えなくなってしまう。

ただし、これはあくまで相手の反応が良い場合の話。実際にはそれなりの反応スピードがないと、ガード後に素早く的確に反撃を入れるのは難しい。特に葵花は追加入力があるので、相手は「とりあえずガードしておく」という考えが生まれやすく、的確な反撃を受けにくいのだ。つまり、的確に反撃してこないような相手なら、あまり気にすることなく気軽に使っていくことができるということ。中途半端に反応して反撃してくる相手ならさらに都合がよく、葵花で反撃を誘って鬼焼きで潰す、ということも可能だ。また、鬼焼きをガードされたあとも、再度鬼焼きを出すことで反撃を潰す、ということも相手次第では充分有効な戦法となるぞ。

危ないアブナイ。反応が遅くてよかった〜

ガードを揺さぶる

基本は外式・百合折り

鬼焼きなどでダウンを奪ったあとの起き攻めや、近距離戦はラッシュをかけるチャンスとなる。

ラッシュをかける際にポイントとなってくるのが外式・百合折り（ジャンプ中←＋B）だ。ご存知のようにこの技はめくり専用の技、相手のガードを揺さぶるのに最適なのだ。

ラッシュの基本は単純に外式・百合折りを連発するというもので、ここからさらに色々な味つけをしていくことになる。

多彩な選択肢の使い分け

●めくるかめくらないかの選択

単純にして基本的な2択。めくるときは当然外式・百合折り、めくらないときはジャンプDを使うといい。めくり外式・百合折りを狙ったつもりがめくれなくてジャンプBになった、ということもあると思うが、それはそれで全然OK。

●着地後、屈みBか再度ジャンプかの選択

下段からの連続技を狙うことで、相手にしゃがみ・立ちガードの2択を意識させるため選択。

地上技（屈みB）をはさむことで、ラッシュのテンポを不規則にして対応しづらくするという効果もある。

連続技は、屈みB→屈みA→（キャンセル）弱葵花（3回連続入力）を狙い、ガードされている場合は屈みAのあとに再度大ジャンプでラッシュを継続していこう。

●ジャンプ攻撃を当てないで着地してみる

相手を跳び越すときはジャンプD、飛び越さないときは外式・百合折り、というように、あえて普段と逆の技を出して攻撃を当てずに着地し、屈みBからの連続技を狙う、ちょっとしたフェイントだ。

●中段を使ってみる

しゃがみガードで安定している相手に有効。ジャンプ攻撃のあとや屈みBのあとに中段攻撃である→＋Bを出していくといい。ただし、攻めのラッシュが途切れる場合があるので、1ラウンドに1・2回程度にしたほうがいいだろう。

●コマンド投げを狙ってみる

前記の→＋Bと同様しゃがみガードで安定している相手に有効（立ちガードされていると後退され間合いが足りなくなる）。ジャンプ攻撃をガードされたあとに一瞬間をおいて屑風（投げ間合いで→↘↓↙←→＋AorC）を出すのがポイントだ（早く出しすぎると投げが成立しないため）。余談だが外式・百合折りがヒットしている場合は、逆に着地後すぐに屑風を出すことで屑風が連続技になるぞ。

基本ラッシュ

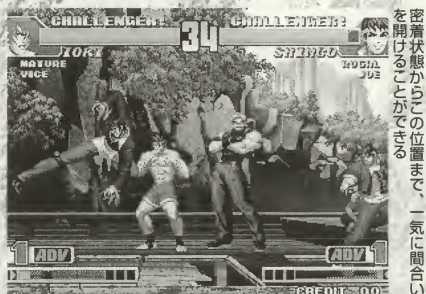
外式・百合折りから屈みB、または再度外式・百合折り。この2つが基本だ。相手にもよるが、外式・百合折り：屈みBを6：4の割合で使うといいぞ

たまに混ぜるといい選択

ガードが堅い相手の場合は屑風にいったり、振り向かないジャンプ（48ページ『ワンポイントテクニック』参照）から外式・百合折りを狙っても面白い

戦力アップ小技集

超バックステップ

超実戦的な小技。バックステップ中に外式・百合折りを出すと、バックステップの距離が大幅に長くなる。バックステップの距離は微妙に変えることができ、最大では写真のようにほぼ1画面分の間合いを一気に開けることができる。間合い調節の方法は、バックステップしてすぐ外式・百合折りを出すと長く、逆に着地ギリギリで出すと短い（といってもノーマル時よりは長い）。

密着状態からこの位置まで、一気に間合いを開けることができる

ガード不能闇払い

飛び道具が相手に当たる前にガードポーズをとられない技を出すと、ガードポーズが解除され飛び道具がガードできなくなってしまうという現象を利用したもの（詳しくは48ページ『ワンポイントテクニック』を参照）。庵の場合は飛び道具＝弱百八式・闇払い（↓↘→＋A、以後「闇払い」と表記）、ガード解除技＝屑風が実戦で組み込める。

ただ、単純に画面端～端から弱闇払い→屑風と連係しても、屑風が間に合わずガードされてしまう。そこで、実戦で使うには闇払い空中ヒット後やC＋Dがヒット後など、先に相手をダウンさせておいた状況で、起き上がりにギリギリ当たるように早めに弱闇払いを出し、すぐに（先行入力しておくといい）屑風を出せば見事にガード不能になるわけだ。ちなみに飛び道具をMAX版の裏百八式・八酒杯（↓↙←↙↓↘→＋AorC）にすることもできるが、相手のダウン後に早めに出さないと、起き上がりに重ねることができないので、実戦では狙えない。

画面端～端の間合いで相手のダウンを奪ったら……

弱闇払い～屑風で、ほぼヒット確定

参百拾壱式・爪櫛で反撃

参百拾壱式・爪櫛（→↓↘＋BorD、以後「爪櫛」）の出かかりの無敵と前進力を利用し、相手の連係や飛び道具を避けつつ攻撃を狙ってみよう。飛び道具に対して使うときは、なるべく引きつけること。ただし間合いが遠い場合は、たとえ飛び道具を抜けても爪櫛がガードされる場合があるので無理に使う必要はない。ヒット後は葵花でキャンセルできるので、そのまま連続技を狙っていこう。爪櫛は反応がすべてなので、常に意識していよう。

爪櫛での反撃例

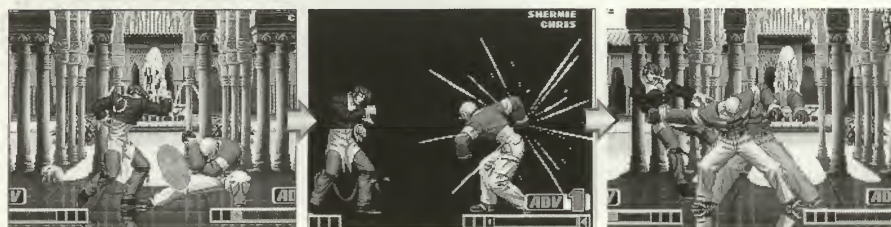
飛び道具（左写真）だけではなく、連続ガードになっていない連係に対する割り込みにも使っていける

庵を相手にした場合は葵花に集中

右の表は弱葵花×1をガードしたあとに反撃できる超必殺技のリストだ。たとえ庵側が葵花の2・3発目を出してきた場合でも、ガード後の庵のスキは大きくなるのでOK。

ただし、1発目のガード後に反撃しようとした場合に、庵側がタイミングを送らせて2発目を出してきた場合は潰される場合もあるので注意。また、庵がパワーMAX発動中は、ガード時のヒットバックが大きいので、間合いの欄が○の技以外は届かない場合がある、これも注意しておこう。

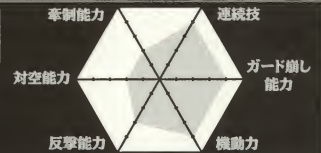
リストに載っていないキャラ＆技でも、反撃できる必殺技や通常技はたくさんあるので、対戦セオリーのページを参照しつつ、いろいろ探してみるといいだろう。

葵花ガード後の反撃例

葵花をガードしたら、ガード硬直が解ける前に先行入力して反撃。チャンスを逃すな！

葵花 反撃技表

キャラ名	技名	間合い
京	最終決戦奥義“無式”（三神技の壱）	△
テリー	ハイアングルゲイザー	△
東	爆裂ハリケーンタイガーカカト	○
	スクリューアッパー	×
リョウ	天地覇煌拳	○
ちづる	裏面八拾伍活・零技の礎	○
舞	超必殺忍蜂	△
チョイ	鳳凰脚	△
社	ファイナルインパクト	○
クリス	ツイスタードライブ	×
山崎	ギロチン	△
マリー	M.ダイナマイトスウィング	×
ビリー	大旋風	×
庵	禁千弐百拾壱式・八稚女	○
マチュア	ノクターナル　ライツ	○
タクマ	龍虎乱舞	△
ヘビィ·D!	D・クレイジー	○
ラッキー	ヘルバウンド	×
ブライアン	ビックバンタックル	△
ルガール	ギガンテックプレッシャー	△
東（裏）	スクリューアッパー	×
舞（裏）	超必殺忍蜂	△
	花嵐	△
シェルミー（裏）	暗黒雷光拳	△

○…ほぼOK　△…間合いによる　×…ほぼ密着限定。データは編集部調べ

瞬間的な爆発力が必要　　　　担当：はまー

間合いに応じた戦法を考えよう

得意な間合いは3つ

マチュアは、ほかのキャラが牽制＆中ジャンプに最適と考えている間合い（中距離）が、実は一番苦手。逆に、超遠距離・近距離・至近距離では強力な攻撃が揃っている。相手にあまりつき合わず、（言い方は悪いが）自分の動きを強引に押しつけるのが、マチュアを使ううえでのコツだ。

遠距離で飛び道具モード

ジャンプ1回では届かないほどの遠距離では、とりあえず弱エボニーティアーズ（↓↘→↘↓↙←＋A）を撃つのが基本。出てしまえば自分の硬直はほとんどなく、見た目通り判定も大きいので小・中ジャンプ防止にもなる。同じく飛び道具系の超必殺技を合わせられないかぎりは、これをダッシュで追いかけることで簡単に間合い調節ができる。

近距離で固めモード

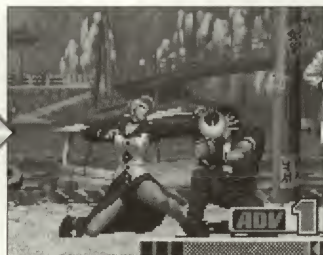
相手がエボニーティアーズをガードしている間に、屈みAが届く近距離まで詰めていくのが第二段階。この間合いでは屈みAを断続的にペチペチと当てていく。連打で固めたり、小刻みにダッシュして再び屈みAを当てたりしていこう。屈みAのヒットを確認できたら、そのまま強デスロウ（↓↙←＋C、3回連続入力）までつなげる。

至近距離で2択モード

近距離で相手がガードがちになったら、機を見て至近距離まで攻めにいく。

おもに使っていくのは小ジャンプB（中ジャンプではないので注意）。2段攻撃なので、出すタイミングを調整して着地で立ちB（1段目が立ちガード不能）につなげば、相手のガード方向をかなり惑わすことができる。ここまでの間に相手をよく見ておき、ヒットしていたら連続技、ガードされたら再び小ジャンプBやダッシュ屈みB→屈みA→……という感じで、まとわりついて少しずつ体力を奪っていこう。

理想的な攻撃パターン

エボニーティアーズを前転でかわす相手には、反応して連続技を入れていきたい

意外と発生が早く、リーチもある屈みA

座高の高いキャラには、昇りぎみに出しても2ヒットから地上技につなぐことができる

ヒット確認からの弱ノクターナル　ライツ（↓↘→↓↘→＋A）は、ぜひできるようにしたい

相手を跳ばせるな！

対空技はないに等しい!?

相手のペース、とくに跳び込みを狙われている状況では、間合いやタイミングによって使う技をすべて変えていかなければならない。

屈みCは体が前に出るため、空振りしている間に相手の地上技をくらってしまうことが多い

ヘブンズゲイトは、攻撃力発生と同時に無敵が切れてしまう

頭上からめくりぎみにくる深い跳び込みに対しては、残念ながら対処法なし。迷わずガードキャンセルC＋Dを出してしまってもいいぐらいだ。

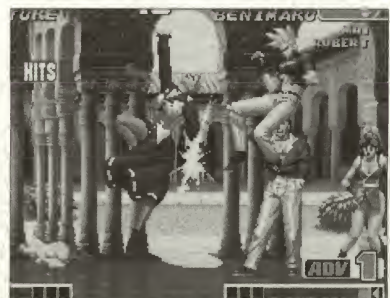
小ジャンプや空中必殺技など、やや遠い間合いから跳び込んできたときは、屈みCがそれなりに信頼できる対空技になる。

一部の跳び込みに対しては、出せればヘブンズゲイトで返すことができる。ただし、攻撃判定が下方向まである技だと相打ちになりやすい。

跳ばせない動きを知ろう

「相手のジャンプを未然に防ぐ」技としては、遠距離立ちCが強い。リーチはやや短いが、上下にまんべんなく判定が出ているので、中ジャンプ防止だけでなく地上技潰しも兼ねることができる。

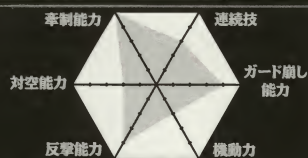
また、不意に弱サクラリッジ（→↓↘＋A）を出すという手もある。威力は低いが、相手の出鼻をくじく効果は高い。

ただしこれらの技は、「牽制」と呼ぶにはあまりにスキが大きい。きちんと狙って出し、外したときは「読みが甘かった」と納得して気持ちを切り換えること。

うまく当てれば地上ヒットしても大丈夫だが、やはりラッシュに使うのは危険

担当：珈琲ふりーく

近距離立ちCからの形はエキストラ、屈みAからの形はアドヴァンストに向いているので、ここではそれぞれに特化して組み立てたが、実戦では併用するとより効果的だ。

アウトレンジが基本

Versus Human

パワーがウリ

強力な打撃と投げを持つバイス。ただしジャンプ攻撃はお世辞にも強いとはいえない。自然、地上にいることが多くなり、対空は屈みC任せになるわけだが、ここがバイスの弱みになってくる。とはいえ、そのあたりは持ち前の破壊力でカバーできる。パワーMAX発動を利用して、相打ちOKぐらいの気持ちで強気にいこう。

破壊力のある牽制技

バイスには遠距離立ちCと遠距離立ちBという全キャラ中屈指の牽制技がある。どちらもリーチの長さがウリで、遠距離立ちCは小ジャンプや中ジャンプに当たりやすく、ダメージが大きい。遠距離立ちBは発生が早く、スキも少ない。

この二つは飛び道具を撃ち分けるような感覚で使うとよい。ガードさせたあとはどちらもわずかに相手側が先に動き出すが、特に有利不利ということはないので嫌がらせに近い。遠距離立ちBはまさに嫌がらせだが、遠距離立ちCはダメージが大きく、これを当てることを目的に闘うこともできる。

遠距離立ちCは万能に近い技だが、しいて弱点を挙げればノーマルジャンプの軌道に対して当たらない点と、絶妙なタイミングで前転されるとスキに攻撃を入れられる可能性がある点である。

ノーマルジャンプで跳んでくる相手は屈みCで落とそう。相打ちになっても仕方がないので、できるだけパワーMAX状態でいるようにしよう。前転してくる相手には様子を見て、転がってきたらブラックンド（投げ間合いで←↙↓↘→＋AorC）で投げればよい。遠距離立ちCにタイミングを合わせて前転する相手には、遠距離立ちC後にコマンド投げを入力して対抗しよう。

近距離立ちCからの形

遠距離立ちCを活かしたいときは自分から接近する必要はないが、相手がガードがちになったときには当然崩しにいく必要がある。次のページに掲載した屈みAからの形が強力だが、これはアドヴァンスト向けの戦法なので、ここではエキストラ向けの戦法を載せておくことにしよう。

まずは相手に接近する必要がある。これはジャンプDを使おう。ただ単に近づくだけならジャンプAやジャンプC＋Dという手もある。

接近したら近距離立ちCを出す。ここからは弱ディーサイド（←↙↓↘→＋B）を出すか、ダッシュ（一足飛び）投げを狙いにいくか、の二つの選択肢で攻めていくことができる。

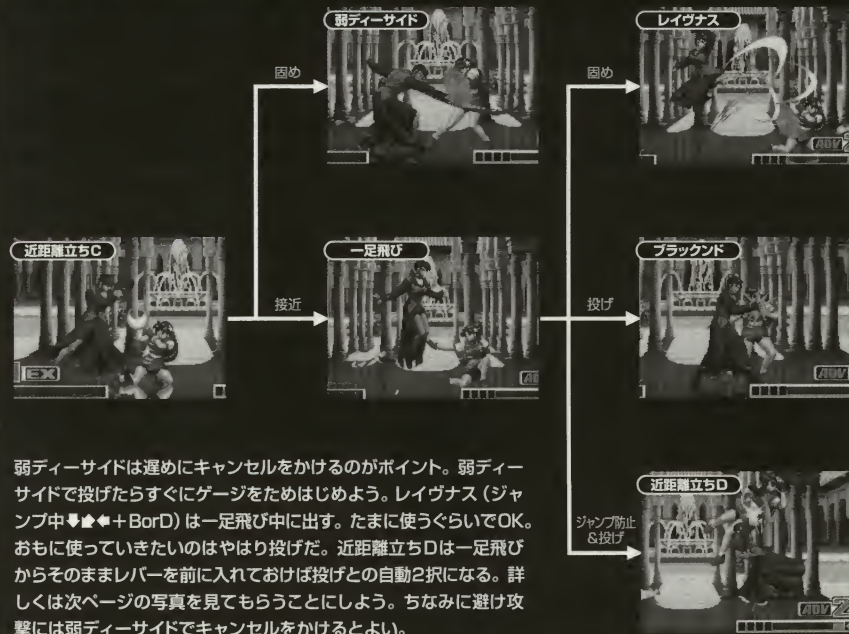
弱ディーサイドは遅めにキャンセルをかけることにより、近距離立ちCがヒットしていたときは連続技、ガードされていたときは連続ガードではない固めになる。ガード後動きだそうとしていた相手を捕まえることができるわけだ。きっちり割り込んでくる相手には早めにキャンセルをかければ連続ガードになる。

弱ディーサイドをガードさせたあとは、わずかに相手側が先に動き出すので仕切り直しになる。もちろん反撃は受けないので、近距離立ちCからのキャンセルはヒット確認する必要はない。

ヒットしたときはその隙にゲージをためるとよい。エクストラならゲージの3分の2以上ためることができるはずだ。アドヴァンストならコマンド投げのスカリポーズでせっせとためておこう。

万能に近い牽制技遠距離立ちC。ただし潰されやすい面もある

対空は屈みCに頼ることになる。エキストラは避けの選択肢もある

エキストラ時の連係

弱ディーサイドは遅めにキャンセルをかけるのがポイント。弱ディーサイドで投げたらすぐにゲージをためはじめよう。レイヴナス（ジャンプ中↓↙←＋BorD）は一足飛び中に出す。たまに使うぐらいでOK。おもに使っていきたいのはやはり投げだ。近距離立ちDは一足飛びからそのままレバーを前に入れておけば投げとの自動2択になる。詳しくは次ページの写真を見てもらうことにしよう。ちなみに避け攻撃には弱ディーサイドでキャンセルをかけるとよい。

インファイトも得意

ダッシュはわずかに踏み込むだけでよい。投げはネガティブゲインを使ってもOK。弱メイヘムへはヒット確認を忘れずに。➡+Aは屈みAをキャンセルして出そう。

屈みAを活躍させよう

バイスは遠距離立ちCをメインにアウトレンジ戦法をとっても強いが、屈みAメインの接近戦をやらせてもかなりの強さを発揮する。この場合ダッシュを多用することになるので、アドヴァンストである必要がある。

屈みAは発生が早く、ガードされても相手とほぼ同時に動き出すことができる。ここからは大きく分けて三つの分岐が考えられる。具体的には写真を見てもらうことにするが、固めと、わずかにダッシュしてコマンド投げがほぼ2択になるので、厳しい攻めをおこなうことができる。

ダッシュからは投げ以外に、さらに屈みAを出していく手もある。ダッシュしてすぐに止まる感覚で屈みAを出すとよい。当然のことながらここからも三つの分岐で攻めることができる。

立ちガードが目立つ相手には屈みBも使ってみよう。屈みAに比べ発生は遅くなるが、下段はやはり嫌なものだ。屈みBにもキャンセルはかかるため、三つの分岐は使用可能である。

昇りジャンプBからの投げ

バイスのジャンプ攻撃で唯一下方向に強い技ジャンプB。この技は横方向にほとんど攻撃判定を持っていないので、普通に跳び込み技として使うと空対空で対抗されてしまう。

実戦的な使い方としては下方向に強いことを活かし、昇りで出してしゃがみガード不能を狙うのがおすすめだ。ジャンプは前小ジャンプを使い、着地で投げを狙いにいく。ここからの投げはコマンド投げではなく、D投げを使うとよい。コマンド投げの場合、ばれていると垂直ジャンプされて反撃を受ける恐れがあるが、D投げであればジャンプされても近距離立ちDが出るので、垂直ジャンプした相手をしっかり落としてくれる。

ジャンプBを昇りで当てる形は攻撃を当てたあと、空中で反撃される恐れはある。しかしそれ以外ではほとんどの場合、投げか近距離立ちDのどちらかがヒットすることになる。ここで投げはずしをしてくるような相手には、次の機会にブラックンドで投げてやればよい。

この昇りジャンプBは屈みAからの連係でも使うことができる。屈みAを一発ガードorヒットさせてから狙いにいこう。上の写真の分岐が1つ増えることになるわけだ。

昇りジャンプは小ジャンプを使い、着地までのスキを少なくしよう。Dボタンは着地する直前に押すとよい。そうすればコマンド投げのように着地した瞬間にスムーズに投げることができるぞ。ここでコマンド投げを使う手もあるが、リスクが大幅にアップすることになる。

ダメージ源の確認

ここまでは戦法の流れを中心に話を進めてきたが、最後に相手のダメージを減らすためのダメージ源をリストアップしておくことにしよう。

①遠距離立ちC

屈みCよりダメージが大きく、牽制気分で振り回せる。二発当たれば連続技一回分、三発当たれば超必殺技一発分だ。

②屈みC

ダメージ的には弱めだが、ジャンプした相手をこの技で落とす機会は多い。

③弱ディーサイド

近距離立ちCから気軽に使えダメージも大きい。

④弱メイヘム（⬇⬋⬅＋A）→**ミサンスロウブ**（ブラックンド・メイヘム中⬇⬊➡＋AorC）

屈みA→屈みAからヒット確認して使う。近距離立ちCキャンセル弱ディーサイドとほぼ同じ威力。

⑤ブラックンド→ミサンスロウブ

前の二つの連続技よりもダメージが大きい。パワーMAX発動していればもはや超必殺技である。

⑥D投げ

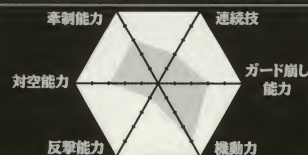
垂直ジャンプを落とすことができる近距離立ちDとのほぼ自動2択で使うことができる。ダメージもゴアフェストとほとんど変わらないのだ。

⑦ネガティブゲイン（投げ間合いで➡⬊⬇⬋⬅➡⬊⬇⬋⬅＋BorD）

近距離立ちDが地上でヒットした場合に2段目をキャンセルして狙うとよい。

エッジの効いた動きを目指せ

担当：はまー

体が大きいため安定した強さは望めないが、そこを理解して動けば決して弱いキャラではない。リーチの長い通常技と、ストームブリンガーをフルに活用していこう。

寸評　基本的にアドヴァンスト向きだが、一足飛び～ストームブリンガーの速さもけっこう侮れない。

リーチを活かして丁寧に闘おう

連続技は忘れて良し!?

ハイデルンを使ってまず気になるのは、「体格のわりには素早く動けるのに、いざ技を出すと鈍く感じてしまう」ところだと思う。機動力で幻惑するのは得意だが、技をつないで連係で揺さぶるのは苦手。ダッシュやジャンプで蝶のように舞い、痛い技1発を蜂のように刺す。このヒット&アウェイのイメージができていないと、弱い面（守りが弱い、連続技に乏しいetc.……）ばかりが表に出てしまう。とくに押されている状態からの反撃に関しては、ほかのキャラと同じ感覚でいると大ケガをするので注意。

普段の狙い目は?

攻守がはっきりしない状況では、取りたい行動は3つ。順に解説していこう。

①屈みDを差し込む

ハイデルンの通常技でもっとも頼りになるのが、出が早くてリーチの長い屈みD。とくに出の早さは大きな武器なので、つねに意識しておきたい。

②ムーンスラッシャーで迎撃

屈みDは対地上では強いが、跳ばれるとピンチ。ジャンプ主体で突っ込んでくる相手には、ムーンスラッシャー（⬇タメ⬆＋AorC）の準備もしておこう。詳しくは「堅実な防御を目指す」の項目で。

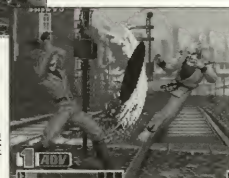
③間合いを離す

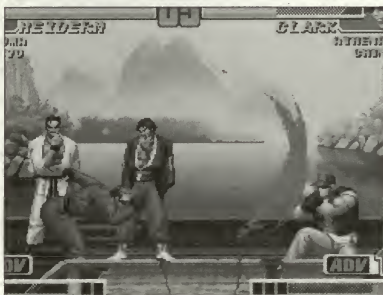
技の振りが遅いので、中間距離で迂闊（うかつ）な行動に出ると大事故の危険がある。それよりも超遠距離で弱クロスカッター（⬅タメ➡＋A）を撃ち、それを追いかけていったほうが安全かつ強力。バックステップやバックジャンプのほか、アドヴァンストは後転を使うといい。ただし当然自分の後ろに広いスペースが必要なので、読まれて大ジャンプで跳び込まれてしまうと、あっという間に画面端を背負うことになる。クロスカッターを跳び越せるようなジャンプ攻撃はたいていガードできるので、ガードキャンセルC＋Dの準備をしておこう。

キャンセルストームブリンガーなどの小細工は、いたずらにスキを大きくするだけ

ガードされたら、後退するかしゃがみ待ち。「卑怯!?これが戦闘というものなのだよ」

相手が何をしていようと、いったん退くことができれば、

こんな感じでペースを確保できる。中間距離で何も考えずに撃つのは超危険

クロスカッター後の攻防

クロスカッターを盾にできる状況では、とりあえずダッシュ（一足飛び）で追っていくのが基本。しかし、そこから連続ガードで固めていけるほどの余裕はほとんどないので、とりあえず中間距離でいったん様子を見る。ここから屈みDで相手の動きはじめを狙うか、露骨にしゃがみ待ちでムーンスラッシャーを狙うかという動きを見せておき、そのうえで「何か出すと見せかけて接近する」という形をとるといい。前転に対しては、できるだけ反応して投げ（ストームブリンガー）や近距離立ちCからの連続技を入れていこう。

この形になって、やっと攻めることができる

接近戦では表に挙げた技をつないでいき、不意を突いてジャンプ、クロスカッター、ダッシュ、ストームブリンガー（投げ間合いで➡⬊⬇⬋⬅＋AorC）を狙っていく。

通常技・特殊技の性質&性能早見表

	長所	短所	有効間合い
屈みA	・技後のスキがない ・連打できる	・リーチが短い ・低姿勢に当たらない	├┤
屈みB	・リーチが長い ・発生が早い	・技後のスキが大きい （連打することで若干軽減可）	├┼┤
近距離立ちC	・技後のスキがない ・連続技が狙える	・近距離の認識範囲がせまい	├┤
屈みD	・リーチが長い ・ダウンを奪える	・技後のスキが大きい ・ジャンプに弱い	├┼┼┤
➡＋B	・しゃがみガードを崩せる ・前進する	・発生が遅い ・ヒットしても相手有利	├┼┼┤

連係の一例。屈みBは、起き上がりなどに重ねれば屈みAにつなげることができる。屈みA×α→クロスカッターと屈みA→屈みD→クロスカッターを使い分けよう。空キャンセルも効果的

ジャンプ後の選択

めくりを狙え!

跳び込むことができたら、場は完全にこちらのペース。ハイデルンのジャンプ攻撃には強力なものが揃っているので、うまく使い分けて一気に体力を奪い取ろう。

使用頻度が高いのは、ジャンプC。発生の早さとまんべんなく広い攻撃判定を持ち、めくり能力もある。距離があるときは、ジャンプCより長くて判定の強いジャンプDも使おう。

また、ハイデルンの地上技は出が遅いので、地上での攻防も考えるならジャンプC+Dも使う。リーチは短めだが発生は早いほうで、上方向にも強い。カウンターヒット時は、追い打ちでハイデルンエンド(↓↙←↙↓↘→+BorD)を連続技にすることもできる。

ちなみに、ジャンプCかジャンプDを狙ったときに相手が跳んでいると、かなりの確率で空中投げになってくれる。相手が自分より高い位置にいてもお構いなしに吸ってくれるので、空中では強気で技を出していこう。

中ジャンプC+Dで固め、小ジャンプDで反撃技を潰し、ひるんだところを中orノーマルジャンプCでめくりにいく

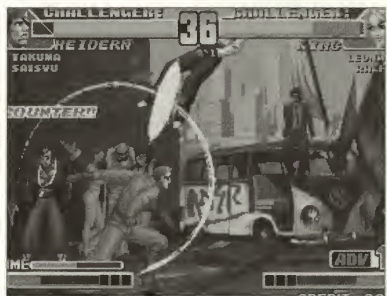
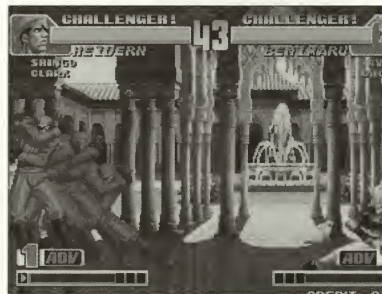
堅実な防御を目指す

肉を斬らせて骨を断つ!?

ハイデルンは背が高いので、一度頭上をとられてしまうと一気に押される可能性がある。実戦で「攻めどき」「引きどき」のタイミングを覚え、相手のターンになりそうなあたりでしゃがみガードためをつくれるようにしたい。

ためができている状態で相手が一気に突っ込んできたら、強ムーンスラッシャーを狙ってみよう。リスクも大きいが、カウンターでヒットすれば20〜25パーセント前後の体力を奪い取ることができる。相手がこれに敏感になっているようだったら、逆にこちらから跳び込んでしまおう。

跳び込みを許すかダウンを奪われたあとは、絶対にムリをしてはいけない。必殺技・超必殺技ともに、反撃に適しているものがひとつもないからだ。とくにストームブリンガーは出かかりに無敵時間があるので狙いたくなるが、たいていの場合自滅するだけなので、やめたほうがいいだろう。

そこで覚えておきたいのが、ガードキャンセルA+B。C+Dは上のほうにしか判定がないので、直接押し返すことは難しい。しかし、最初に述べたとおり大きく距離をとってクロスカッターを撃つことができれば、それだけでこちらのペースに持っていける。アドヴァンストでは後続のことも念頭に置く必要はあるが、ハイデルンを好きで使っているのであれば、パワーゲージはダメージよりもペースメイキングのために使っていこう。

パワーMAX時に強がカウンターで決まれば、全体力の3分の1を奪い取る

ほぼ確実に画面端〜端まで離せる。すかさず弱クロスカッターを撃とう

ストームブリンガー大解析

ストームブリンガーは実際に投げ判定が発生するまでに、約60分の10秒かかる。それに対し無敵時間の持続はほんの60分の3秒程度。通常の地上戦ではとても割り込みに使えるような性能ではない。

ただし、こちらの起き上がりにジャンプ攻撃を重ねられそうなときに限っては、狙ってみる価値はある。相手の重ねがうまければうまいほど、ジャンプ攻撃をきれいにスカしつつ、着地したところを投げることができるはずだ。

ただの跳び込みには狙わないほうがいい

ストームブリンガーとキリングブリンガー(→↘↓↙←+BorD)は、つかんでいる最中に相手がレバガチャで抵抗すると、ダメージ、回復量ともに激減してしまう。これを避けるには、こちらも相手以上のレバガチャをすればいい。ちなみにレバガチャのやり方だが、レバーぐるぐる+ボタン連打(どれでもいい)でOK。

ムーンスラッシャーを空振りしてから、特殊技・必殺技・超必殺技を出さずに、ストームブリンガーorキリングブリンガーorファイナルブリンガー(↓↘→↓↘→+AorC)を決めてみよう。普段よりも多く(約1.5倍)のダメージを与えることができる。ただし投げるまでの間にダメージをくらってしまうとリセットされてしまうので、そう簡単には決まらないだろう。

クロスカッターが相手に当たる前にストームブリンガーorキリングブリンガーのスカりポーズをとると、相手はクロスカッターをガードすることができなくなる。これを意図的に狙えるのが、

①通常C投げ
②ストームブリンガー
③ファイナルブリンガー

のあと。すべて自分の硬直が解けると同時に、先行入力で弱クロスカッター〜ストームブリンガーと入力すればいい。これらの技はダウン回避されないので、相手のキャラしだいではほぼ確定の追い打ちとなる。

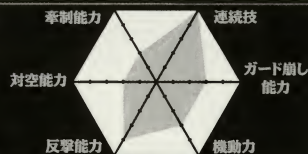
ほかにも、屈みDの先端をヒットさせた場合、キャンセル弱クロスカッター〜ストームブリンガーと入力しておこう。相手がダウン回避していればガード不能が狙える。

クロスカッターを置いておき、

死神の手を差しのべてやろう

すべては龍虎乱舞の使いこなしにあり

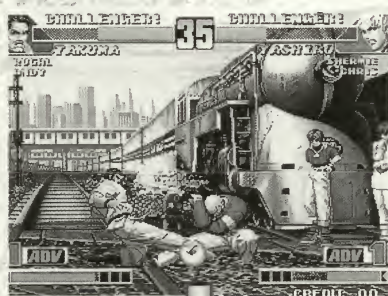
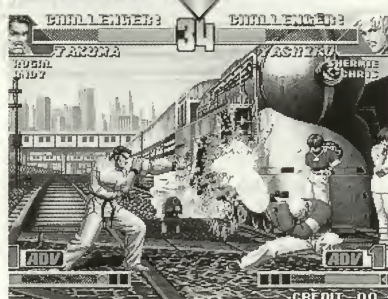
担当：FRS-N,O

細かい面で以前より弱体化したものの、超必殺技の性能は冴えるタクマ。アドヴァンストモードなら3人目で決まりだ。

基本戦法

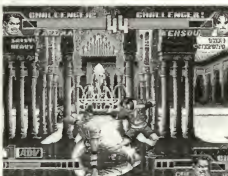
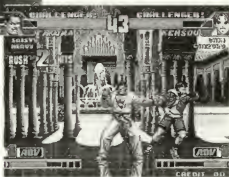
リーチ不足をいかに補うか

タクマの技はどれを見てもリーチが短いものばかりなので、相手に接近しないことには話にならない。通常技は唯一それなりのリーチを持つ、屈みDを主軸に使っていくといい。ただしこの技は強攻撃の足払いなので、空振りしたときに跳び込まれると、ガードが間に合わないほどスキが大きい。これをカバーするには、屈みDにキャンセルをかけて弱の虎煌拳（⬇⬊➡＋A）につなげるのがベターだ。

屈みDが届かない間合いでは、跳び込みに頼らざるを得ない。跳び込みは横に長いジャンプDをメインに、タクマよりジャンプの軌道が高い相手にはジャンプC＋D攻撃を混ぜていこう。

跳び込み以外で相手に接近するには、「屈みD→（キャンセル）虎煌拳」の間にためを作っておいて、すぐに強の飛燕疾風脚（⬋タメ➡＋D）で追いかけるといい。ただし、飛燕疾風脚はガードされるとコマンド投げを持ったキャラには確実な反撃を受けてしまう。そのほか攻撃発生が早い強攻撃を持つキャラの中で、飛燕疾風脚をガード後に反撃できる者もいる。したがって、この連係はあくまで奇襲と考えておこう。

そこそこのリーチを持つ屈みDをキャンセルして、虎煌拳。この間もためを作り、虎煌拳→強飛燕疾風脚の連係に持ち込んでもいい

新技の➡＋Aを使った連係

うまく接近できたら、屈みAや屈みBを小刻みにガードさせつつ攻めていく。このなかに「屈みB→（ディレイキャンセル）鬼車（➡＋A）」という連続技を混ぜていくといい。

➡＋Aはヒットするとダウンを奪うことができるのだが、通常技からキャンセルで出すと、相手は立ちのけぞり状態となる。この状態を作り出すと、ここから➡＋A自体にもキャンセルがかかるようになるので、➡＋Aを連続技の中継に使うことができるようになる。また、このときに通常技からキャンセルで➡＋Aで出すタイミングを遅らせると、ダウンを奪う属性が復活するのである。先述の「屈みB→（ディレイキャンセル）➡＋A」はこの現象を利用して「連続技だがダウンを奪える」という状態を作り出すというわけだ。

屈みBから間をおかずに最速でキャンセルをかけると、

➡＋Aでダウンしなくなる。さらにここから➡＋A自体にもキャンセルがかかるようになる

起き攻めから勝負をかける

こうしてダウンを奪ったら、相手の起き上がりを攻めていく。一番の狙いは、めくりジャンプからの連続技だ。このときは連続技のページでも紹介されている、跳び込みから飛燕疾風脚につなげる連続技をアレンジして使う。めくりの跳び込みから狙う連続技は「めくりジャンプD→屈みC→（キャンセル）強飛燕疾風脚」。ジャンプDでめくるときからレバーを相手方向の斜め下に入れておけば、めくった瞬間から飛燕疾風脚のためを作れる。強飛燕疾風脚がヒットしたら、確定でダメージを与えるなら弱の暫烈拳（➡⬅➡＋A）を追い打ちで入れていく。ダメージ量で劣るが、暫烈拳を➡＋Aにすれば相手が目の前にダウンする。ここから、またのめくりを狙った起き攻めを展開していくのもひとつの手段だ。

跳び込みへの対処

やや攻め手に欠けるタクマは、受け側に回ることも多い。一発狙いが主軸ということもあって、好むと好まざるとによらずそういう展開になってしまうことが多い、と言ったほうが正解か。

このゲームで防戦一方ということは、相手の跳び込みを許してしまうことと同義といえる。さらに相手の跳び込みを確実に落とせる技が、パワーMAX龍虎乱舞（パワーMAX発動時に⬇⬊➡⬊⬇⬋⬅＋AorC）しかないタクマにとって、跳び込みへの対処はかなりやっかいな、頭の痛い部類に入る悩みといってもいいだろう。しかもパワーMAX龍虎乱舞はパワーゲージストックを2つも消費するので、常に使える存在とは言い難い。

そこで、「対空技」というにはちょっと弱いが、相手の跳び込みには遠距離立ちBを出しておくといい。この技は攻撃判定が斜め上に向いているので、相手の跳び込みの軌道がタクマの足の軸線上にくるものであれば、そこそこの対空性能を発揮する。

弱攻撃なので発生も早いし、➡⬇⬊コマンドの対

めくりを狙ったセットプレイ

ダウン回避できない鬼車から、相手の起き上がりをめくり狙いで攻める。このときは相手方向の斜め下にレバーを入れておけば、めくった直後から自動で飛燕疾風脚のためが作れる

空技と違い、相手の跳び込みを目で確認してからでも出していくことができる。

ダメージはほとんど期待できないので、相手に跳び込ませないほどのプレッシャーは与えられないが、ここは確実性をとって、遠距離立ちBによる対空で我慢しておこう。

威力は期待できないが、通常対空は遠距離立ちBでガマンしよう

対空パワーMAX龍虎乱舞

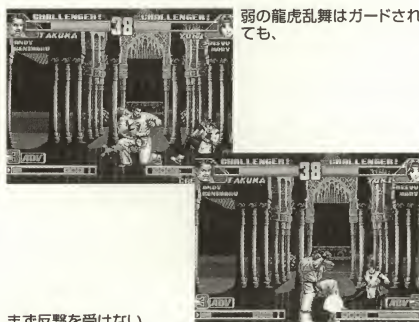
また、パワーゲージがあって使う余力があれば、先程も述べた通り、パワーMAX龍虎乱舞が完全対空技になる。普段頼りない対空性能しかない分、さすがにこのパワーMAX龍虎乱舞の対空性能は抜群だ。ただ超必殺技なので、コマンド入力の関係上、相手の跳び込みを見てからのコマンド入力はまず不可能。パワーMAX龍虎乱舞を対空にするときは、あらかじめ読みでコマンドのレバー部分だけを素早く先行入力しておき、「相手が跳び込んできたらボタンを押す」という方法を使おう。超必殺技はコマンドが長い分、完成までの入力受け付け時間が必殺技より長めに設定されている。つまり、これを利用すればレバーコマンドだけを素早く入力することで、残った入力受付時間をボタン入力受け付けにまわすことができるわけだ。

普段の対空環境が貧弱な分、パワーMAX龍虎乱舞を出せるときは、相手の跳び込みを確実に落としていきたい。

レバーコマンドだけ早めに入力しておいて、跳ばれてからボタンを押して発動

パワーゲージストックの重要性

タクマはリーチや技性能という面で、ほかのキャラに水をあけられているのは紛れもない事実。だが、超必殺技のことになるとまた話が違ってくる。対空のところでも見たように、普段から使える技の性能がパッとしない半面、タクマの超必殺技は性能が高いのだ。

おもに攻めの間に出していく超必殺技は、弱の龍虎乱舞。この技は弱で出すと、出かかりにわずかながら無敵時間が存在するうえ、乱舞系の技にかかわらずガードされてもまず反撃を受けない。突進力に優れ、返し技としての性能も高いなど欠点がほとんど見当たらない。

弱の龍虎乱舞はガードされても、まず反撃を受けない

ただし当たり前だが、龍虎乱舞はパワーゲージ使用技なので、無尽蔵に使えるわけではない。こういった理由から、いかに「龍虎乱舞が使える状態を維持できるか」が非常に重要だ。タクマにとって、龍虎乱舞が使える状態かどうかで相手に与えるプレッシャーもまったく違ってくるのだ。

たとえば相手の連係に割り込んだり、手を出してくるところに強の龍虎乱舞を合わせるということもできる。強は攻撃判定の発生が弱よりも遅いが、その代わり無敵時間も長く、カウンターでぶつけるには持ってこいの性能を持っている。パワーゲージに余裕があったり、エキストラ時で体力ゲージ点灯時は「弱龍虎乱舞をガードさせて、相手が手を出してきたところに強龍虎乱舞を合わせてカウンターをとる」といった戦略も成立する。つまり、龍虎乱舞のあとはヘタに手出しができないのである。これでいかにパワーゲージのストックを持つことが重要か分かってもらえるだろう。

強の龍虎乱舞は無敵時間が長い。攻めの弱、守りの強と考えればわかりやすい

こういった状態をうまく作り出すには、タクマをアドヴァンストモードで3人目に配置するのがいい。先鋒や次鋒キャラにパワーゲージをためるのが得意なキャラを持ってきて、3人目をタクマにすれば常にストックを4つ持った状態で戦闘を始めることができる。いきなりストックを4つ持って試合を始められるだけで、相手にとって大きなプレッシャーとなるだろう。

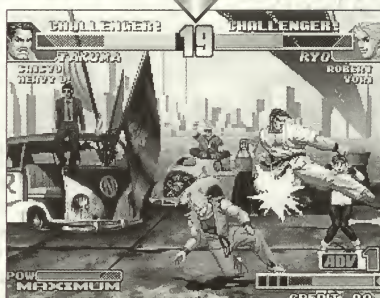
タクマは3人目がベスト。4つのストックを持ってスタートできる意味は大きい

ストック所有時の攻め

ゲージストック所有時なら、これまでとは一転して強気に攻め込むことができるようになる。

まず相手に接近し、屈みBと小ジャンプDとで常に2択をかけていこう。下段の屈みBからは、「屈みB→➡＋A→（キャンセル）弱龍虎乱舞」を狙っていく。この連続技のコツは、屈みBを出したらそのままAボタンを押したままにして⬇⬊➡の入力を開始し、⬇⬊➡＋Aで➡＋Aを出したら、Aを放して➡⬊⬇⬋⬅＋Aと入力すれば、虎煌拳の暴発を防ぎながら龍虎乱舞を発動させることができる。ジャンプD後に着地で相手に密着したときは、すぐ小ジャンプDを出せばしゃがんだままの相手をめくれるので、ときどきおり混ぜて使っていこう。

こうして相手のガードを上下に揺さぶりながら連続技を決めていくのが、タクマの基本的な狙いだ。ただし、こういった攻めが効くのはあくまで龍虎乱舞のストックがあるときに限定。すべては5つ＋αのパワーゲージのストックをいかに効率よく使えるかにかかっているといえる。

小ジャンプ攻撃のあとなどの密着状態から、下段を意識してしゃがんだ相手の上を小ジャンプで越えて、めくりDを当てる

一発だけじゃないのじゃ

担当：はまー

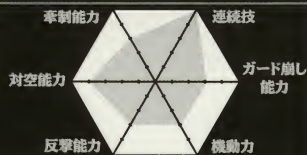
対戦攻略

草薙 柴舟

キャラクター能力レーダーチャート

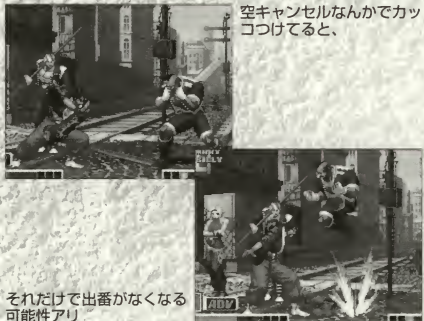
牽制能力　連続技　ガード崩し能力　機動力　反撃能力　対空能力

相対評価棒グラフ　ADV8　EXT2

連続技が強く、連係は楽しい柴舟。最大ダメージにこだわらなければ、できることはけっこう多い。ワンパターンにならない工夫をしてみよう。

寸評　勝つだけならエキストラでも問題はないが、アドヴァンストのほうがいろいろ仕掛けていける。

高威力連続技狙いが基本

地上戦は苦手!?

柴舟は飛び道具の百八式・闇払い（↓↘→＋AorC、以後「闇払い」と表記）と、無敵対空技である百式・鬼焼き（→↓↘＋AorC、以後「鬼焼き」と表記）を持っているが、『KOF'98』セオリーの例に漏れず、跳ばせて落とすなどという気楽な戦法（？）はムリ。闇払いは完全に連係用と考え、普段は連続技を狙うために接近することだけを考えよう。

空キャンセルなんかでカッコつけてると、

それだけで出番がなくなる可能性アリ

とはいえ、そのきっかけになるような技には乏しい。遠距離立ちBや立ちDは、相手の動きを止める能力こそあるものの、そこから一気に攻められるほどスキは小さくなかったりする。

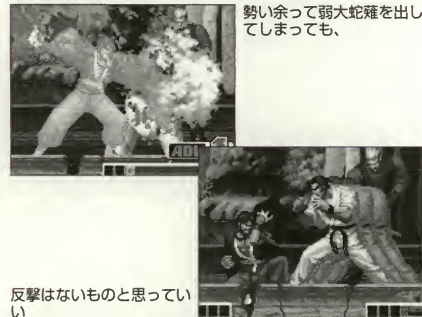
メインは跳び込み

そこで、多少強引でも、中ジャンプで一気に突っ込んでしまおう。幸いジャンプは低いので、見てから対空技を出されることはほとんどないはず。相手がジャンプ封じの牽制技を多めに使いだしたら、弱鬼焼きや屈みDを合わせていけばいい。

話を戻して、ジャンプ中に使う技は、B、C、D、C＋Dの4つ。

ジャンプBは、リーチこそ短いものの判定が強めで、相手の頭上付近を狙って跳び込んだときに使う。柴舟には強力な近距離立ちCがあるので（理由は後述）、やや早めに出して相手の動きを止めていこう。ジャンプCは、ダメージを重視したいときに使う。ただし、一部の姿勢が低くなる技には弱い。ジャンプDは、リーチこそ長いが対地には不向き。上方向には強いので、ジャンプ防止兼スカし屈みBを狙うときに使おう。ジャンプC＋Dは、攻撃発生がやや遅いが、広い範囲をまんべんなく攻撃できる。ジャンプの頂点付近で出してしまい、相手がこれをガードしてくれたら改めて別の技で跳び込む、というのが常套手段だ。

近距離立ちCを狙え！

跳び込みが成功したあとは、とりあえず近距離立ちCにつないでおけば間違いはない。この技は攻撃力の発生が非常に早く、ジャンプ攻撃の打点が高くても、まず連続ヒットしてくれる。次に、この近距離立ちCの2段目にキャンセルをかけ、→＋Aを出す。この間に近距離立ちCがヒットしたかどうかを確認しておき、ヒットしていたらキャンセル弱裏百八式・大蛇薙（↓↙←↙↓↘→＋A、以後「大蛇薙」と表記）で大ダメージを与えよう。

勢い余って弱大蛇薙を出してしまっても、

反撃はないものと思っていい

おもに使っていくジャンプ攻撃

ノーマルジャンプから出して、めくりギリギリを狙おう

地上の相手には当たらないと思ったほうがいい。空中戦専用

事実上跳び込みのメインとなる技。早めに出していくのがポイント

防御は確実に

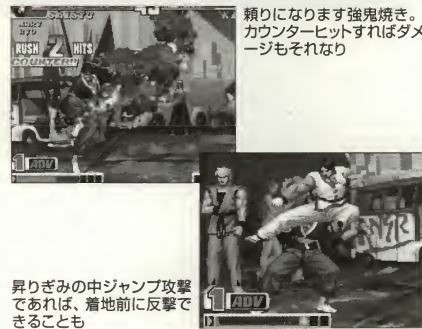
反応命！

相手に逆に跳ばれてしまったときは、無敵時間の長い強鬼焼きで確実に迎撃できる。攻撃発生が早いので、かなり引きつけても大丈夫だ。弱は無敵時間が短く、最悪の場合地上で潰されて連続技を入れられてしまう可能性があるので危険。

相手が技を出す前に落とすのであれば、前述の立ちDのほかに、屈みCも使える。ヒット後にキャンセルして弱闇払いを出しておくと、ちょうど着地に重なっていい感じだ。

ガードすれば攻め込める!?

地上にいる相手に割り込むときは、相打ち覚悟の弱鬼焼きを使う。ダメージを受けやすいが、ヒットすれば必ずダウンを奪えるので、攻めのきっかけにはなるはずだ。強だと相手が倒れないことが多いので、対空のときとは逆に使い勝手が悪い。

特殊な割り込みとしては、相手の打点が高い小・中ジャンプ攻撃をガードしたあとに、近距離立ちCを出す、というのがある。攻撃発生の早さを活かした、柴舟ならではの特権だ。

頼りになります強鬼焼き。カウンターヒットすればダメージもそれなり

昇りぎみの中ジャンプ攻撃であれば、着地前に反撃できることも

ラッシュの鬼を目指せ！

カギは➡+B

柴舟は連続技主体でも充分闘っていけるが、もう1ランク上の「連係で固める」方法も少しずつ覚えていきたい。とくにアドヴァンストの場合、パワーゲージを自給自足できるようになるうえに、エキストラよりもダッシュを使って細かく固めていけるので、ぜひ一度試してみよう。

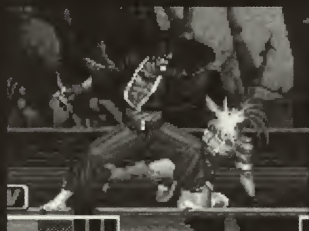
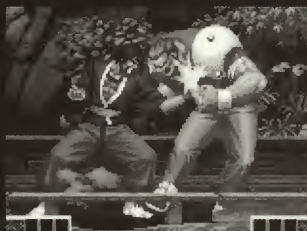
ラッシュの始点は、やはりジャンプ攻撃で密着したとき。ここから固めをメインとしつつ、相手の動きはじめを潰していく。具体的な流れの例は、下のフローチャートを参照してほしい。

ラッシュのポイントとなるのが、近距離立ちCの1段目キャンセル。1段目のみだと相手との距離が離れないので、次の特殊技を当てたあとの距離が近く、その後の選択肢がさらに増える。また、フローチャートではあえて分岐させていないが、屈みA、屈みB、➡＋Bのあとにダッシュして屈みBや近距離離立ちCを狙うという選択肢もある（ただしアドヴァンストのみ）。

なお、間合いが離れて技が届かなくなったときは、キャンセル弱闇払いでいったん仕切り直すか、早めの中ジャンプC＋Dで威嚇しつつ跳び込むのがオススメ。

主要技の有利フレーム数（1=1/60秒）
※攻撃を当てたあと、どれだけ先に動けるかを表します

	屈みA	屈みB	➡+A	➡+B
ヒット	4	3	2	11
ガード	2	1	0	9

（編集部調べ）

屈みA→➡＋Aは、ボタン連打で暴れる相手を押さえる効果がある

密着して屈みB→近距離離立ちCは、レバーを相手方向に入れておくといい

➡＋Aのあとは、ガードされても五分。中段バージョンも混ぜていきたい

連続技で鉈車を決めたあとはダウン回避されないので、ノーマルジャンプBで跳び込もう

特殊な反撃方法

チャンスを見逃すな！

柴舟の技には、完全無敵ではないが特殊な性質を持つものがある。それらを紹介していこう。

●強百拾式・鉈車（➡⬇⬊＋BorD）

攻撃発生の少し前まで、足元が無敵になる。攻撃前に潰されてしまうこともあるので、狙って使うには少し厳しいかも。

●弱大蛇薙

ボタンを押しっぱなしにしている間（待機中）は、足元無敵。こちらはタイミングを調節できるうえに、ガードされても反撃はまず受けないので、チャンスがあったら決めてみたい。

●強大蛇薙

弱とは逆に待機中は上半身無敵になる。牽制技に合わせるほか、一部のジャンプ攻撃や飛び道具をスカしつつ当てることも可能だ。しかし、ガードされた場合のスキは弱よりも大きいので、突進系超必殺技などで反撃される恐れアリ。

覇王翔吼拳も抜けることができる強大蛇薙

●強千百弐拾七式・都牟刈（⬇⬊➡⬇⬊➡＋C）

全身無敵が切れるころには体が大きく前に出ているので、結果的に飛び道具をすり抜けることができる。強四百弐拾七式・神懸（➡⬊⬇⬋⬅＋D）でも可能だが、攻撃発生が遅い。

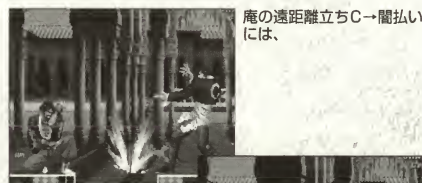
●七百弐拾式・炎重（⬇⬋⬅＋AorC、2回連続入力）

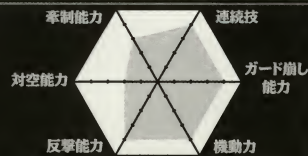
相手の飛び道具をかき消すことができる。おもに強を使い、1発目で飛び道具を消し、2発目で相手を浮かせ、弱鬼焼きor屈みCで追撃、というのが理想のパターン。ただし先読みが必要なので、実戦ではかなりキツいか!?

庵の遠距離立ちC→闇払いには、

先行入力で反撃が確定する

アウト、インともにOKなボクサー

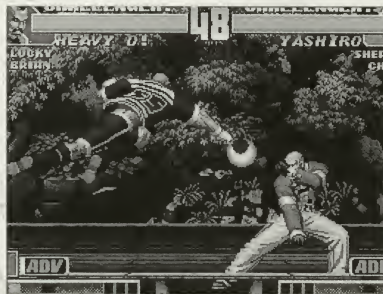
担当：MVP

対戦攻略 ヘビィ・D！

特にパワーがあるわけではないが、遠距離、近距離ともにいけてるなかなかいいキャラだ。弱攻撃からの連係と連続技はヘビィ・D！をかっこいいボクサーに見せる一要素である。

寸評 接近戦を活かすためにもダッシュのあるアドヴァンストがいい。一応ステップもそこそこいけるが……。

アウトボクサーを目指す

ジャンプC+Dで上から……

ヘビィ・D！はリーチの長い技が4つあり、いずれも相手を押さえ込むのに重宝する。そのなかでも特に重要な技のひとつがジャンプC＋Dである。この技は横方向へのリーチが非常に長く、相手を上から押さえ込むのにかなり有効。たとえば相手が飛び道具を撃つキャラだとしても、かなり遠距離でもすでに前ジャンプC＋Dの射程に入っているのだ。やや近距離間合いでジャンプC＋Dの先端を当てるように垂直小ジャンプで牽制するのがおもな使い方である。当たれば相手は吹っ飛ぶので、画面端に追い込みやすいのも特徴。

相手側の対応は、前転するか、ジャンプの着地に跳び込んですぐに技を出したりするのが一般的。ここで出てくるのが屈みA。連打が速く、ヘビィ・D！のインファイトを確立する技だ。これを相手の前転のスキに狙っていく。また、跳んでくる相手にはリーチの長い技のひとつである遠距離立ちCを着地後すぐに出して、相手のジャンプしはじめを潰すか、屈みCで対空を狙うのもいい。相手が何もしてこないのなら、着地後に多くの行動の起点となるジャンプC＋Dを意識して使っていこう。

接近するために、もしくはただ単に牽制、いずれにしてもジャンプC＋Dは役に立つ

R·S·Dで横から……

R·S·D（↓↘→＋AorC）は突進技で、弱で出せばガードされてもあまりスキがないので、どんどん使って相手を横から押さえ込んでいきたい技だ。ジャンプしはじめを落とすこともあり、先端をガードさせた場合は、そのあとの間合いがこれまた絶妙で、ジャンプや再びR·S·Dを狙うのに適している。また、当然ケズリダメージつきなので、相手にしてみれば嫌な技であろう。ただひとつ注意点として、与えるダメージが少ないので、これで相手を倒そうなどとは思わないこと。この技はあくまで相手を押さえ込む技であって、ここからいかに派生させていくかが重要なのだ。ともあれ、多用していくべき技であることは間違いない。

ダッキングコンビネーションを使う

ダッキングコンビネーション（↓↙←＋AorC、2回連続入力）の無敵時間は、技の出かかりからダッキングモーションの終わりまで続いている。結構長いのだ。攻撃するときに無敵時間は切れてしまうが、相手の技をスカしつつ攻撃できるので使わない手はない。主に地上で相手の飛び道具を抜けたり連係に割り込んだり、少し強引だが対空技として使ったりするといいだろう。遠距離からいきなり出していっても、そこそこの効果はある。

この技を出すときに迷うのが、2回目の入力をAでするかCでするかである。慣れている相手だと派生するところで前転をしてくるので、基本的にAはあまり役に立たない。2回目の↓↙←＋Cを入力するタイミングで、連続ガードになるかならないかが決まるので、それぞれのタイミングを覚えておこう。ちなみに、1回目をどちらのボタンで出すかは、相手との距離でAかCの使い分けをすればOK。近いならA、遠いときや無敵時間を多く使いたいならCという具合だ。

インファイトで圧倒する

屈みAでうざったく

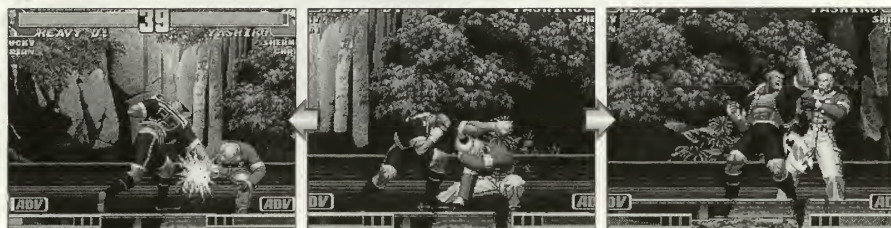
ヘビィ・D！の接近戦能力はかなり高く、連続技、中段、打撃投げといった基本要素をすべて持っているのが特徴。そして、弱技の連打が効き、そこから超必殺技のD・クレイジー（↓↙←↙↓↘→＋AorC）がいとも簡単につながるのが強み。D・クレイジーはガードされてもスキが非常に小さいので、苦手な人はヒット確認をせずに出してもいい。

さて、まずは起点となる屈みA、もしくは屈みB→屈みAというのを覚えよう。ここから→＋Aにつないで R·S·Dを出すのが基本で、これに屈みAからキャンセルをかけずに→＋A、もしくは少し前進（ダッシュ）してダンシングビート（投げ間合いで→↓↘＋AorC）を狙ってガードを崩していく。

ダンシングビートを決めたら、シャドー（↓↓＋AorC）をやってもう一度ダンシングビートを狙う。うまくいけば追い打ちを決めることができ、画面端ならばそのまま起き攻めに移行できるぞ。

ジャンプ攻撃で選択

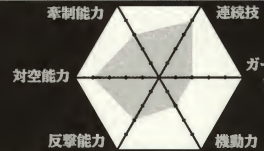
接近戦でジャンプ攻撃を仕掛ける場合、使うのはジャンプCである。この技は2段技なので、相手は当然2回立ちガードしなければならず、このあとに屈みBで下段を攻めれば、相手は相当ガードしにくいはず。また、ジャンプ攻撃をやや低めで出して1段目のみ出し、すぐに屈みBにつなげれば、先程のものとの2択攻撃になるわけだ。どちらにしてもきちんと連続技になるように、タイミングをしっかりと覚えることが必要である。なお、一応知識として、ジャンプBはめくりを狙えるということを覚えておくといいだろう。

屈みAからガードを崩せ!!

屈みAからの基本連続技でケズるという柱があるために、次の選択肢が役に立つ。それは中段と投げで、→＋Aとダンシングビートである。→＋Aはそこそこ出が早いので見切られにくく、ダンシングビートはシャドー後に決めれば大ダメージを期待できる

大空を舞え!　　　　**担当：ももやん**

対戦攻略

ブライアン・バトラー

ゲージを使わずに大ダメージを狙うことができるのがブライアンの強味。しかし大ダメージの起点となるスクリューボディプレスを当てるには、充分な下準備が必要なのだ。

寸評 エキストラのダッシュ→バスタートマホークの2択は強力。充分に闘えるぞ。

跳び込ませるな! 自分から跳び込め!

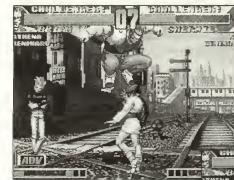
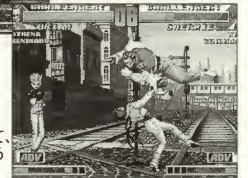
めくりスクリューを狙え

ブライアンの狙いは、スクリューボディプレス（ジャンプ中↓↘→＋AorC）からの強力連続技。いかにスクリューボディプレスを当てていくかにかかっている。スクリューボディプレスは正面から当てるのではなく、めくりを狙っていくのが基本的な使い方だ。めくりスクリューボディプレスを狙うには、ノーマルジャンプ、大ジャンプからが基本。

相手との距離が近ければ、ノーマルジャンプの下りはじめた瞬間がベストタイミング。ちょうどいい位置へ落ちていくぞ。

中距離以降では、大ジャンプから使っていく。出すタイミングは、距離によって違ってくる。遠距離ではジャンプの頂点近くで出し、中距離では下りはじめた瞬間が狙い目だ。

スクリューボディプレスからは、近距離立ちC→必殺技とつなげていこう。どういった連続技があるのかは、連続技ページを参照してほしい。

ジャンプからはスクリューボディプレスだけを狙うのではなく、通常のジャンプCなどを混ぜていくと効果的だ。うまく散らしていこう。

ジャンプの降下の瞬間、この位置で出すと……、

おもいっきり横へ回転して、相手をめくることができるのだ。この高さが重要だぞ

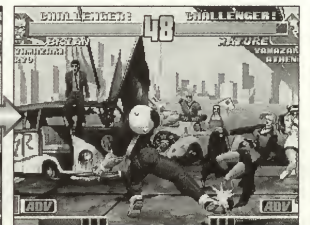
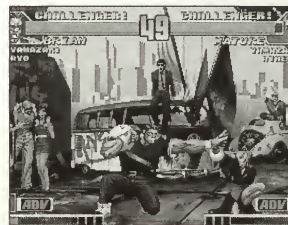
地上でプレッシャーをかけろ

ジャンプからの攻撃を成功させるには、地上での牽制で相手を固めたり、ダウンを奪うことが重要になってくる。

地上での牽制には遠距離立ちA、屈みA、遠距離立ちCなど、リーチのある攻撃を使っていく。どれも先端を当てるような距離で出していこう。遠距離立ちAはキャンセルできないが、相手のジャンプを防止する役割を持っている。屈みAと混ぜて使っていくのが効果的だ。

屈みA、遠距離立ちCからは、キャンセル弱ハイパータックル（←↙↓↘→＋B）を出していこう。この間合いで出した弱ハイパータックルは、ガードされても同時に動けるので、反撃を心配することはない。ハイパータックル後は、屈みDを出しておくと、反撃しようとした相手によくヒットするぞ。

ガードを固めている相手には、ハイパータックルからダッシュ投げや、遠距離立ちC→弱ブライアントルネード（届かない）→投げといった奇襲も使える。投げでガードを崩していこう。

ダッシュからは投げるだけではなく、屈みBからの連続技も狙いやすいぞ。屈みB→屈みAの連続技は、単純だが貴重なダメージ源だ。

牽制技の屈みAをキャンセルして、弱ハイパータックルを出していく。ガードされても五分なので、遠慮なく使っていこう。そのあとに屈みDを出しておくと、ヒットすることが多いぞ

ジャンプは苦手だが……

ブライアンの牽制はイマイチなので、相手は余裕を持って跳び込んでくることが多いだろう。そんなときは、落ち着いて対空技で対処だ。

基本的な対空は、屈みC。決して強力な対空技ではないが、先読みで確実に出すことができれば、落とせるものも多い。引きつけることができないのが難点だ。

また、ロケットタックル（→↓↘＋Bor D）も先読みが必要な対空技だが、出すことができさえすればそれなりに強力。強ロケットタックルには打撃防御があるので、多少遅れても対処することが可能だ。ただしガードされたときが恐いので、出すタイミングを逃したら、我慢してガードしておこう。

一番いいのは、遠距離立ちA、遠距離立ちDなどの牽制技で、相手のジャンプを封じ込めてしまうことだ。相手がジャンプを頻繁に使ってくるようならば、これらの牽制技をバラまいて、跳ばせない努力をしていこう。

あまり強力じゃないが、対空の基本は屈みCだ。早めに出すのが重要

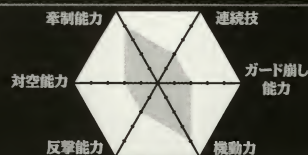
エキストラでも充分

基本的にブライアンのオススメモードはアドヴァンストだが、エキストラならではの戦法があるので、充分闘うことはできる。

エキストラで有効な戦法は、ダッシュからのバスタートマホーク（ジャンプ中↓＋A）→屈みDの連続技だ。ダッシュ→バスタートマホークは非常に出が早い中段攻撃なので、屈みAなどから出すと反応できないことも多い。そして屈みDを連打しておけば、自動で連続技となるのだ。

ダッシュ→バスタートマホークを空振りするタイミング（遅め）で出して着地し、屈みDを狙う2択攻撃も強力だぞ。ダッシュ→バスタートマホークがヒットするかどうかは、出している本人でも確認できるものではない。なんとなく適当感漂う戦法だが、これが強いのである。難しいのはダッシュを使うタイミングだけだ。

担当：CHU

Versus Human

基本は屈みD

ボールの使い方

必殺技のコマンド表を見てもらえばわかると思うが、ラッキーの必殺技にはボールを使った技が3つある。さらにこの3つは、ボタンによってボールを飛ばす軌道が違うので、合計8つの軌道の飛び道具を持っていることになる。

これらを状況によって使い分けられるようになれば、それだけでラッキーの3分の1はモノにしたといえるだろう（ちょっとおおげさか？）。

①メインはデスダンク

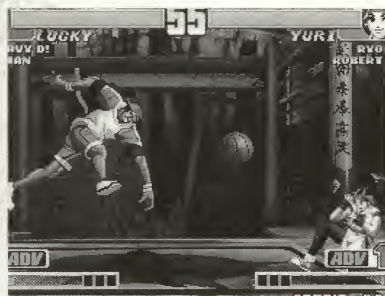
球を使う攻撃でもっとも使用頻度が高いのがデスダンク（↓↙←＋AorC）だ。通常技のメインとなる屈みDからキャンセルで出すのが基本となる。屈みDは当たればダウンする技なので、ヒットしても連続技にはならないものの、屈みDがガードされたときは絶妙にタイミングがずれた連係となり、ヒットした場合も相手の起き上がりにボールが重なってくれるのだ。

②たまには違うボールを使う

前記の屈みDキャンセル弱デスダンクは、読まれると緊急回避・前転でくぐられて反撃をくらう場合がある。それを防ぐために、たまに屈みDキャンセル弱デスバウンド（↓↘→＋AorC）を混ぜていくといいぞ。屈みDをガードしたあとすぐに前転してくる相手にヒットし、そのまま連続技、または攻めが続行できるのだ。

また、体力的に余裕があるなら、屈みDキャンセルデスシュート（↓↓＋AorBorCorD）もオススメだ。デスシュートはAで出す。これは簡単に反撃を受ける連係なのだが、反撃されたところにうまくボールがヒットしてくれれば、逆にこちらが有利な状況になる（場合が多い）。状況しだいでは屈みBからの連続技も充分狙うことができるぞ。

相手と間合いが離れている場合はどの技でもいいのだが、読みが裏目に出る運の悪い日は別として、基本的にデスシュートを出していくといい。

この技の利点は、ボールが落ちてくるまでどこに落ちてくるかわからないところだ。もちろん出した本人はわかるのは当然だが、相手は下手に動けなくなる。基本的にはCのデスシュートを使っていき、たまにAやBを混ぜていけば、さらにイヤラシイ牽制となるぞ。

基本的にはデスダンク。足元を狙えば下段にもなるぞ

ラッキービジョンで抜けまくり

弱は上半身無敵で短距離、強は下半身無敵で長距離を素早く移動できるラッキービジョン（↓↘→＋BorD）。その性能を活かして様々な局面で使用することができれば、さらにラッキーの3分の1はOKだ。

①飛び道具をすり抜ける

無敵を活かして、飛び道具を避けつつ近づくのだ。ただし、飛び道具のタイプによって強弱を使い分けないといけないので注意。庵・柴舟などの地を這う系の飛び道具は、強＝遠距離で反応して使っていき、アテナ・裏リョウなどの空中を飛んでくる系は「強攻撃キャンセル飛び道具」などの連係に対して割り込みで使い、裏に回ろう。

②対空っぽく使う

ラッキーには普段安心して使えるような対空技はないので、相手の跳び込みに対しては、上半身無敵の弱ラッキービジョンを使い、相手のラッシュを回避しよう。

③屈みDキャンセルで混乱させる

通常技のメイン「屈みD」にキャンセルをかけるわけだが、ここで強弱で目的が変わってくる。

弱の場合はちょうど相手に重なるように移動するので、投げ（投げは基本的に投げ抜け不可のDを使おう）や屈みBからの連続技を狙っていくといい。強は弱のフェイント。弱は反応されると反撃を受けることがあるので、たまにこちらを使って逃げてみるのもいいだろう。特にアドヴァンストならゲージ溜めにもなるのでお得だ。

④ダッシュの代わりに使う（エキストラ）

エキストラの場合、走るタイプのダッシュがないので、ラッキービジョンで代用していこう。

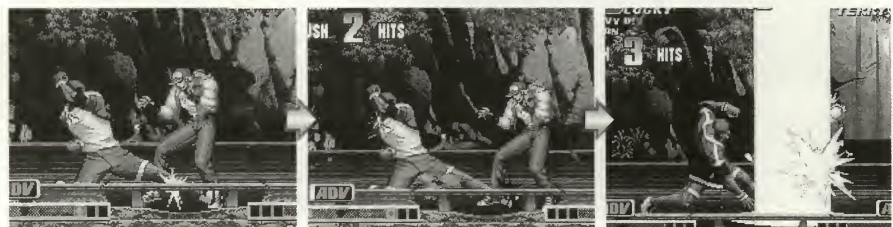
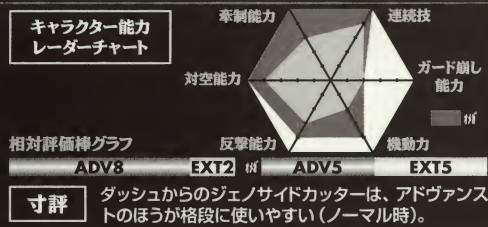
出かかりには無敵がないので、反応したら即出し。引きつけてはダメ

重要なダメージ源・連続技

残り3分の1の要素は連続技。ボールによる攻撃と投げだけでは相手をKOするほどのダメージは得られないので、重要なダメージ源である連続技をしっかりと覚えよう。狙う連続技は……、

●屈みB→屈みB→弱ヘルバウンド（↓↘→↓↘→＋AorC）

基本的にはこれだけ。2段目の技はキャンセルのかかる弱攻撃ならなんでも代用してOK。その他の連続技は連続技ページ参照だ。

基本連続技

1段目と2段目の間で先行入力をすると簡単に出せるぞ

ルガール編

基本戦法

大型のキャラに属するルガールのようなキャラを使う場合、もっとも肝心なのが「間合い調整」である。ルガールの技はどれもスキが大きく扱いにくいが、この間合い調整に気を配るだけでも大きく違ってくる。それぞれの技には適材適所といった使いどころがあるので、ルガールを動かすときは常に間合いのことを考えるようにしたい。

ルガールの間合いといえるのは必殺技の弱ジェノサイドカッター（➡⬇⬊＋B）の先端がギリギリ当たるあたりで、なるべくこの間合いをキープするのが基本。ここでは相手の牽制技に気をつけながら、遠距離立ちAや屈みBで攻める。とくに屈みBはこの間合いでは重要な役割を果たすので、使い方をよく覚えてほしい。

屈みBの最大の利点は、「ヒットさせたあとルガールのほうが先に動ける」ということ。さらにガード時なら硬直差はゼロで同時に動き出せる。屈みBは連打すれば連続ヒットにもなるし、遅らせれば相手が一瞬でも動いた場合に当たるようなギリギリのタイミングで固めていける。だがこれだけでは間合いがすぐに開いてしまうので、一歩あるいてからルガールの技の中で最速の発生スピードを誇る屈みAなどでカウンターを狙っていこう。

これらの連係を使っていると、リーチ不足で技がとどかなくなる。こういった間合いでは、ダブルトマホーク（➡＋B）で中段を攻めていくといい。ただ、➡＋Bも中段というよりはリーチの長い攻撃として使うのがメインだ。しゃがみガードできないというのはあくまでおまけ程度ととらえておこう。

➡＋Bを使う間合いまで離れると、今度は相手の牽制技やジャンプ攻撃に注意しなければならない。このときに役立つのは遠距離立ちD。この技はリーチがかなり長く、上から脚を振り下ろすので、相手の技の空振りやジャンプしはじめを潰してくれる。ただし振りが大きいので、前転などで抜けられないように注意が必要だ。

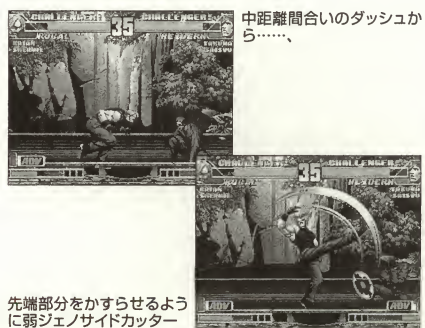
これらの地上戦の間には、ときおりジャンプ攻撃も混ぜていこう。このあたりの間合いは中または小ジャンプからのDやジャンプC＋Dが強い。うまく相手の立ちガードを誘えるようになったら、今度はバレない程度に跳び込みの打点を高くしてわざとジャンプ攻撃をスカし、下段から基本連続技の屈みB→屈みA→➡＋Bを狙うのもいい。ダメージを上げたいなら、➡＋Bの1段目をキャンセルして必殺技に派生させよう。

遠距離立ちBは立ち攻撃なのに下段なので、立ちガードできない

プレッシャーを与える

基本戦法には含まれないが、ときどき相手へプレッシャーをかける意味で「ダッシュ→弱ジェノサイドカッター」を仕掛けるといい。この技はガードされても間合いが大きく離れるので、一部のキャラ以外からはそうそう反撃を受けない。一応アドヴァンストで横に長い弱キックを持っているキャラにはダッシュから反撃されてしまうが、それよりも弱ジェノサイドカッターをくらう危険のほうがリスキーだ。これを使うことでルガール側の攻めの幅が大きく広がるので反撃を怖れずに、弱ジェノサイドカッターを使っていこう。

中距離間合いのダッシュから……、

先端部分をかすらせるように弱ジェノサイドカッター

オメガ・ルガール編

固めの連係が強烈

飛び道具のグラビティスマッシュ（⬇⬊➡＋AorC）は、弾を展開しているときにも攻撃判定があり、これだけで相手の跳び込みを防げてしまうほど高性能。近距離立ちCからキャンセルで撃てば、ガードさせたあともオメガ・ルガールのほうが有利という点も見逃せない。空中グラビティスマッシュ（ジャンプ中⬇⬊➡＋AorC）は遠めから大ジャンプで出せば相手の対空技を潰せるので、通常の打撃と使い分けていこう。ジャンプ攻撃にキャンセルをかけて出していくことも可能だ。

オメガ・ルガールの高性能さが如実にあらわれるのが、突進必殺技のバニシングラッシュ（➡⬊⬇⬋⬅＋AorC）だ。これは超高速で突進から打撃を繰り出す技だが、あまりの速さに視認できないうえ、攻撃力がとてつもなく高い。この技はガードされてもオメガ・ルガール側が圧倒的に有利。基本的にこのあとは相手の背後に回るが、画面端の場合は相手の正面に停止する。この間合いはオメガ・ルガールの立ちCが近距離判定に認識されるので、近距離立ちCに連係させていこう。画面端でキャンセルグラビティスマッシュから、バニシングラッシュへとつなぐ固めの連係が非常に強力だ。

超必殺技ではルガールエクスキュージョン（⬇⬊➡⬇⬊➡＋AorC）やデストラクション・オメガ（⬇⬊➡⬇⬊➡＋BorD）がどちらも使いやすい。おもに近距離立ちCを出してからレバー部分のコマンドだけ入力しておき、2段目が当たったのを確認してからボタンを押す方法でヒット確認から出していくことができる。

画面端のグラビティスマッシュから、

突進技のバニシングラッシュに連係させる。連続ガードの強力な連係だ

今年も調子にのって合宿です

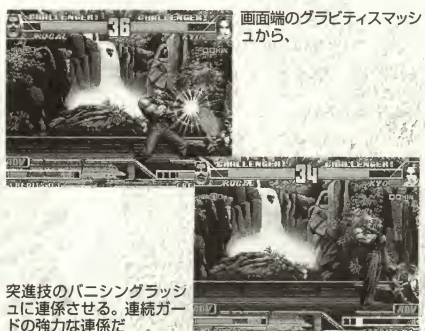
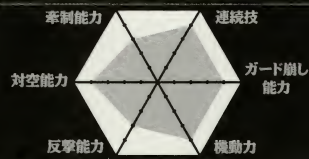
担当：ぴぐ

対戦攻略

矢吹 真吾

キャラクター能力レーダーチャート

牽制能力　連続技　ガード崩し能力　機動力　反撃能力　対空能力

相対評価棒グラフ　ADV7　EXT3

真吾の持ち味は意外な破壊力。パワーMAX状態でイタい技を何発か当てて、気がつけば勝っていたというのが、真吾の自然な勝ちパターンだ。

寸評　ダッシュからの銃研ぎが強力。3人目にするならエキストラでもいいかな。

※このページの2人の会話は、編集部が独自に作成したものです

真吾強化合宿'98

合宿最終日

「じゃんじゃじゃ〜ん、オッス、オレ真吾。今年も合宿なんだけど、草薙さん、遅いな〜」
「燃え燃え萌え燃え、もえたろ〜、燃え燃え萌え燃え、もえたろ〜。よぅ、真吾」
「……。オレ、もうアナタにはついていけません」
「まぁ、そう言うなよ。じゃ、早速始めるか。今年はあんまり時間（スペース）ないことだし」
「はぁ……。じゃ荒咬みと毒咬みから」
「未完成だろ」
「ボディがあめぇぜ、くらえ〜っっ」
「う〜ん。燃えないし、派生はないし、結局はマネっこて感じ？」
「草薙さんが教えてくれないからでしょ」
「はっはっはっ、オレのせいか？　ま、いいや、でも今年は屈みAから荒咬み未完成のほうがつながるみたいだな」
「その代わり、毒咬みがつながりません」
「いいじゃん、どっちかで。オレなんか……」
「おぉ、よちよち。かわいちょ〜でちゅね〜」
「まぁ、どっちにしろ、拳の先端をガードさせるようにすれば反撃は受けにくいからな。それと真吾は、遠距離でキャンセルのかかる技が少ないだろ。オレらの業界って、ちょっとでも相手との距離が離れてると遠距離技になっちゃうからさ、できるだけ立ち技より屈みAにキャンセルかけて荒咬み未完成を出していくようにな」
「ふむふむ、屈みAから荒咬み、と……」
「じゃ、次は蹴り技いってみっか。実はオレ、オマエの蹴り技って、けっこう評価してんだぜ」
「(ジ〜〜ン) 草薙サン、オレ頑張ります。しんごキ〜ッ、しんごキ〜ッ、しんごキ〜ッ……」
「もういいよ。ネーミングセンスは疑うけど、やっぱ、反撃を受けにくいところが優秀だな。ちゃんと間合いを計って、弱と強とで使い分けるようにな。それとオマエって単発の技がイタいから、なるべくパワーMAX状態で戦ったほうがいいぞ。強の真吾キックとか、パワーMAX＆カウンターでくらうと、わりとシャレにならんし」
「じゃ、朧車も見てください」
「未完成。さすがに対空にはならないけど、間合いを合わせれば、ジャンプ防止にはなるな」
「？？？」
「ん〜、だからさ。跳びたい距離ってあるだろ、おたがいの牽制技が届かないような。そういうときに出して、相手が跳ぼうとしたところに当てたりできるってことよ」
「その間合いってどれくらいですか？」
「そういうのって、理屈じゃなくて感覚の世界だからさ、実戦経験積むしかねぇよ。じゃ、そろそろ一休みにすっか、オマエは素振りな。何事も練習練習、初心者講座にも書いてあったろ？」
「……」

こういう間合いは跳びたくなるので、

そこに朧車を置いておく感じで使う

最終日・夜

「じゃ、夜も遅いし、新技も見てください」
「ん」
「ぴし、ぱし、どか〜ん。どうですか？　真吾謹製オレ式・銃研ぎっていうんですよ」
「それ、なんて読むの？　どういう意味？」
「……。ってな感じで追い打ちとかもできるスグレものなんですよ」
「いいんじゃない。そういうのってアクセントになるよな。たとえばジャンプして空中で攻撃を出さずに着地して決めるとか、屈みBからとか、ダッシュして近距離立ちBから連続技にするとかできそうだな。そういうのがあると思わせるだけでも、屈みA→荒咬み未完成も当たりやすくなるはずだろうしな」
「追い打ちとか、どんなのがいいですかね」
「鬼焼き未完成、弱朧車未完成、あとはジャンプDあたりかな。画面端なら強朧車未完成だな」
「ジャンプDなら、さらに着地して屈みA→荒咬みとか、➡＋B→駆け鳳燐とかできますもんね」
「そうだな、でも着地したときって、実際には真吾側がちょっぴり不利だから気をつけろよ。特にコマンド投げを持ってるヤツが相手のときは」
「はい。じゃ、もうひとつの新技も見てくださいね。おりゃ〜って肘で攻撃するんですよ。その名も『いきなり八錆（仮）』って言うんですけど」
「ひじ落とし（仮）だろ？　しゃがみガードできちゃうのがイマイチだな。近距離立ちCから連続技になるってもキャラ限定だし」
「とっておきの秘密があるんですよ。ちょっと、いきなり八錆（仮）に合わせて、何か技出してください、あ、立ちの通常技ね」
「ほれ」
「ふははっ、草薙敗れたり……、どてっ、いてぇ」
「けっこうイケてるな、それ。わりと面白かったよ。マメに新しい路線開拓してんだなぁ」
「そうじゃなくて……」
「技の性能的にはイマイチだな。相手の技が限定されすぎだよ。ジャンプ攻撃もとれないし」
「無念」
「あとは超必殺技か。さっきも言ったけど、オマエは常にパワーMAX状態のほうがいいから、パワーゲージはなるべくそっちに使ったほうがいいぞ。ためる能力も高くないし。超必殺技って出かかりの強さが大事なんだけど、どっちも出かかり弱いから連続技に使ったほうがいいな」
「ジャンプD→近距離立ちC→駆け鳳燐→弱朧車（画面端なら強朧車）とか、➡＋B→駆け鳳燐→弱朧車とかですね」
「そうだな。あとは、パワーMAX時の駆け鳳燐ならキャンセルがかかるから、ガードされてもガードを崩して必殺技入るし、クリティカルヒットしたらもう一発駆け鳳燐入るから」
「はい」
「じゃ、今年はこれにて終了。来年もあるといいな」

立ちの通常技は普通離れたところで使うから、

こうなっちゃうのがオチ。決めたい技ではあるけどね

対CPU攻略

跳んでくぐって誘って極めて大喜び

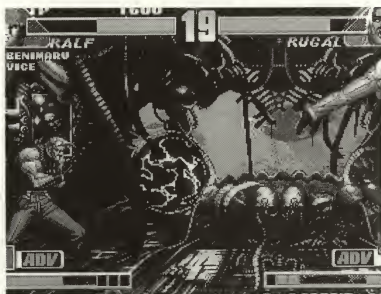
ダークジェノサイドをくらわないような動きをすれば勝利は目前。あとはガマン強くパターンを守っていくだけだ。

担当：P・鈴木

全キャラ共通パターン

画面端で待つ

まずは、オメガ・ルガールから近づいてくる展開になるように、バックジャンプを繰り返していこう。するとオメガ・ルガールは近づいてくるか、飛び道具を出すかの、いずれかの反応をしめすはず。これに反撃していくという流れになる。飛び道具には反撃できるキャラとできないキャラがいるが、画面端で待つパターンは全キャラで可能なので、こちらを先に覚えていこう。

画面端までオメガ・ルガールをおびき寄せたあとも、バックジャンプを連発しよう。ジャンプ中は技を出しても出さなくてもいいが、基本的にはジャンプ頂点〜下降中に技を出したほうがいいだろう。オメガ・ルガールが飛び道具を出したときだけ、空中ガードしておけばいい。もちろん、地上でガードできるときは、そうしたほうがいい。

飛び道具を出されても避けようとせずに、ガードしていたほうがいい。接近を待とう

あとは相手の自滅待ち

バックジャンプ連発中にオメガ・ルガールが取る行動は4つ。「前ジャンプ」「前転」「飛び道具」「地上技を出す」のいずれか。しかし、警戒すべき行動はないに等しいので安心しよう。

前ジャンプしてきた場合は、そのほとんどがプレイヤーの出したバックジャンプ攻撃に勝手に当たってくれる。まれにオメガ・ルガールの攻撃に負けることもあるが、その場合でも着地後に投げを入力することで9割がた投げが決まる。空中ガード後に投げを狙うより、技をくらったあとに投げを狙ったほうが決まる確率は高い。

前転をしてきた場合も、バックジャンプに勝手に当たるケースが多い。そのまま連続技を決めるといいだろう。ジャンプ攻撃がヒットしなかった場合も、オメガ・ルガールの前転のスキに投げや連続技を決めるチャンスがあるので、狙っていきたい。反応が間に合わなかった場合は、再度バックジャンプすること。

ちなみに、前転のスキにバックジャンプ攻撃からの連続技を狙うときは、打点を考慮して慎重におこなうこと。技と技のつなぎが甘いと、ジェノサイドカッターを出されてしまう。連続技が苦手なら、バックジャンプに徹していこう。

飛び道具を出されたら、ひとまずジャンプをやめて地上でガードするのが基本。反撃を狙えるキャラは果敢に反撃してもいいだろう。

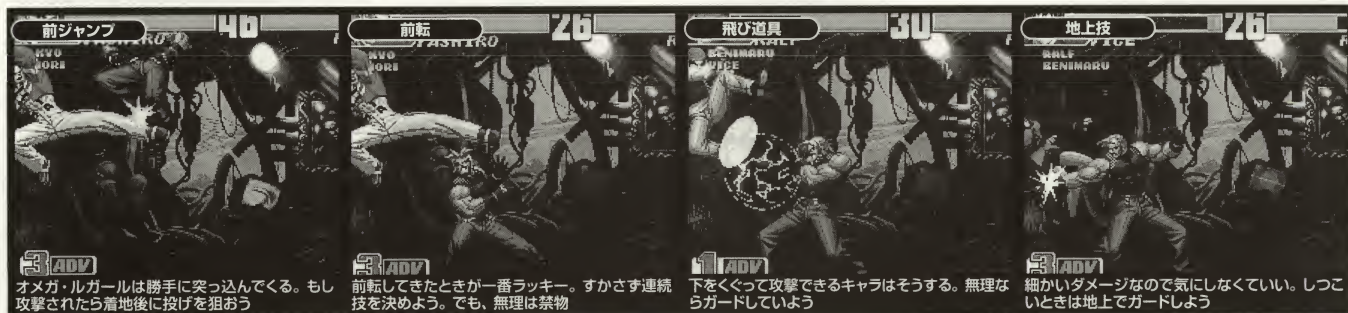
唯一、気をつけたいのが、オメガ・ルガールが地上技を出してきたとき。バックジャンプ攻撃に合わせて立ちAや立ちDを出してくる。このモードはなかなかいやらしいが、強引にバックジャンプ攻撃を続けて相打ちを狙うか、地上でガードしていればオメガ・ルガールも行動を変えてくるので、迅速に反応していけば問題ないはず。

よほどパターンが崩れなければ勝ちが堅いが、もし1人目が負けてしまっても、そこは『KOF』。チームバトルの強みをオメガ・ルガールに見せつけてやろう。エンディングは目前だ！

前ジャンプ：オメガ・ルガールは勝手に突っ込んでくる。もし攻撃されたら着地後に投げを狙おう

前転：前転してきたときが一番ラッキー。すかさず連続技を決めよう。でも、無理は禁物

飛び道具：下をくぐって攻撃できるキャラはそうする。無理ならガードしていよう

地上技：細かいダメージなので気にしなくていい。しつこいときは地上でガードしよう

その他のパターン

●飛び道具の下をくぐる

オメガ・ルガールが飛び道具を撃つ予備動作を構えたときに間合いが近いと判断した場合、下をくぐって攻撃できる技を出すといい。スライディング系や一部の必殺技が、これに該当する。キャラによっては、こちらのほうが勝ちやすい。

●飛び道具を跳ね返す

跳ね返せる必殺技を持っているキャラは、オメガ・ルガールの飛び道具にタイミングを合わせて反撃していく。やや難度が高く、ダメージ効率も悪いが、やっていて楽しいところもある。

●小技を出す

中間間合いで小技を適度に連続で出すと、ダークジェノサイドを空振りしてくれることがある。ややたなぼたチックで、直撃して大ダメージを受けることもあるため、あまりすすめられない。

●飛び道具を連発する

遠距離から飛び道具を連発することで、オメガ・ルガールのガードを誘い、そのままケズリ続ける。地道な作業だが、パターンが崩れても大ダメージを受けないので安心して攻められる。

●前転・後転を繰り返す

オメガ・ルガールは突進技を出してくるようになるので、前転のスキに反撃されなければ攻めるチャンスが生まれる。が、アドリブ性が高すぎてイマイチ。

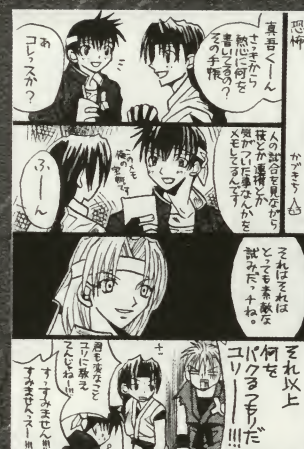
●石の上にも三年

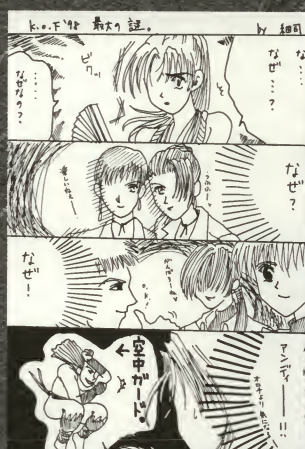
オメガ・ルガールとの体力差が3分の1ゲージ以上開いたら、完全にガードに徹する。投げ程度しかダメージを受けないので勝てるし、待つ練習になる。

KOF '98ムック出張版

（千葉県　会田 惣君）★うしゃしゃー。

▶（東京都　ミュートロン君）

▲（福岡県　服部髀蔵君）★来年はデジカメ、8mm、太陽カメラとあらゆる手段で大・盗・撮！

▲（北海道　竹野内河月さん）★ハレのちグゥみたいで微笑ましいッスー。

▲（新潟県　芹沢瑛次君）★理想と現実はかけ離れた物なのか？

▲（大阪府　細司さん）★空中ガードはスマイルが基本基本♡←不知火流忍術極意書より。

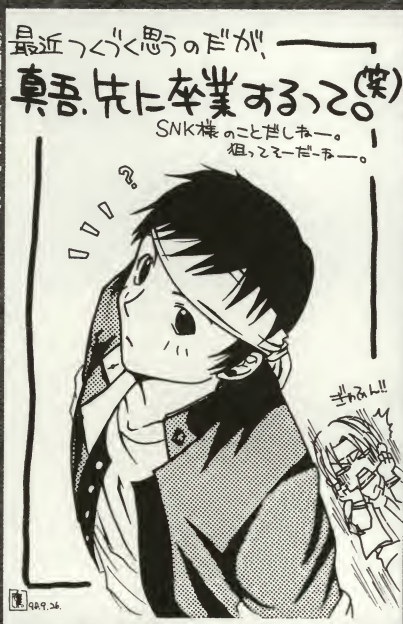
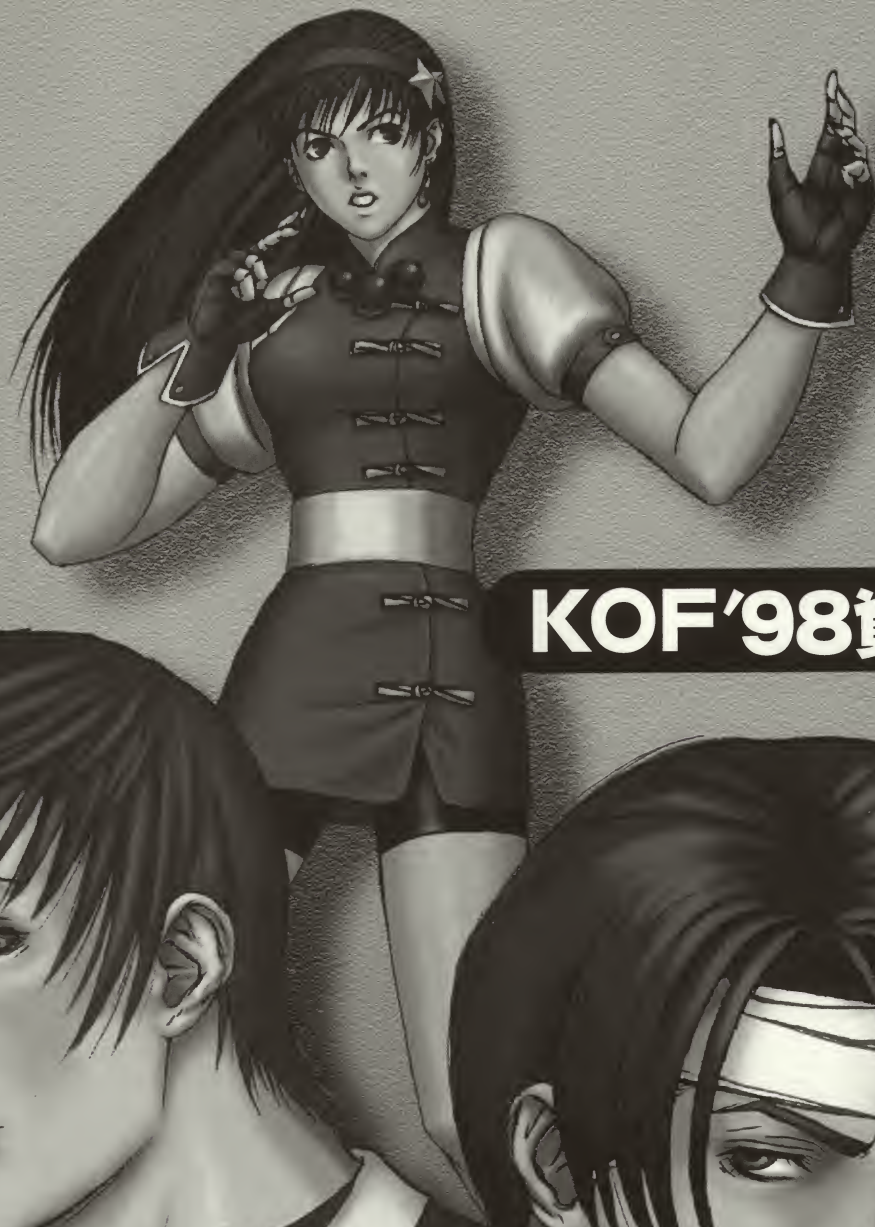
▲（千葉県　残九郎君）★てかゆーざんだろコイツ。

▶（愛知県　鷹栖世丸さん）★青年たちは時を止めた。

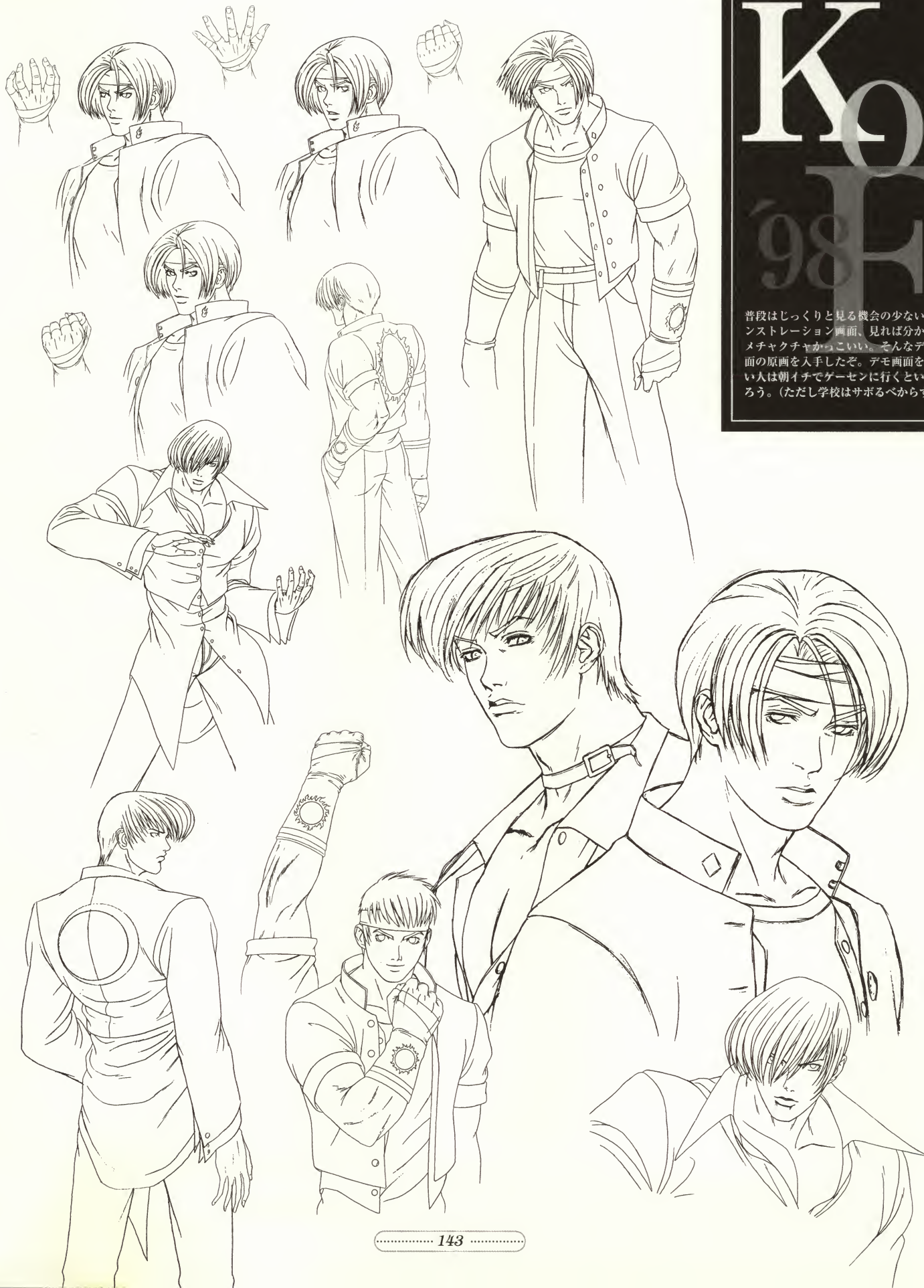
▶（東京都　素敵☆凡人君）★隻眼ロリコン復讐鬼な感じ。

品位ゲージ

+100
+50
0
-500
ズキューン

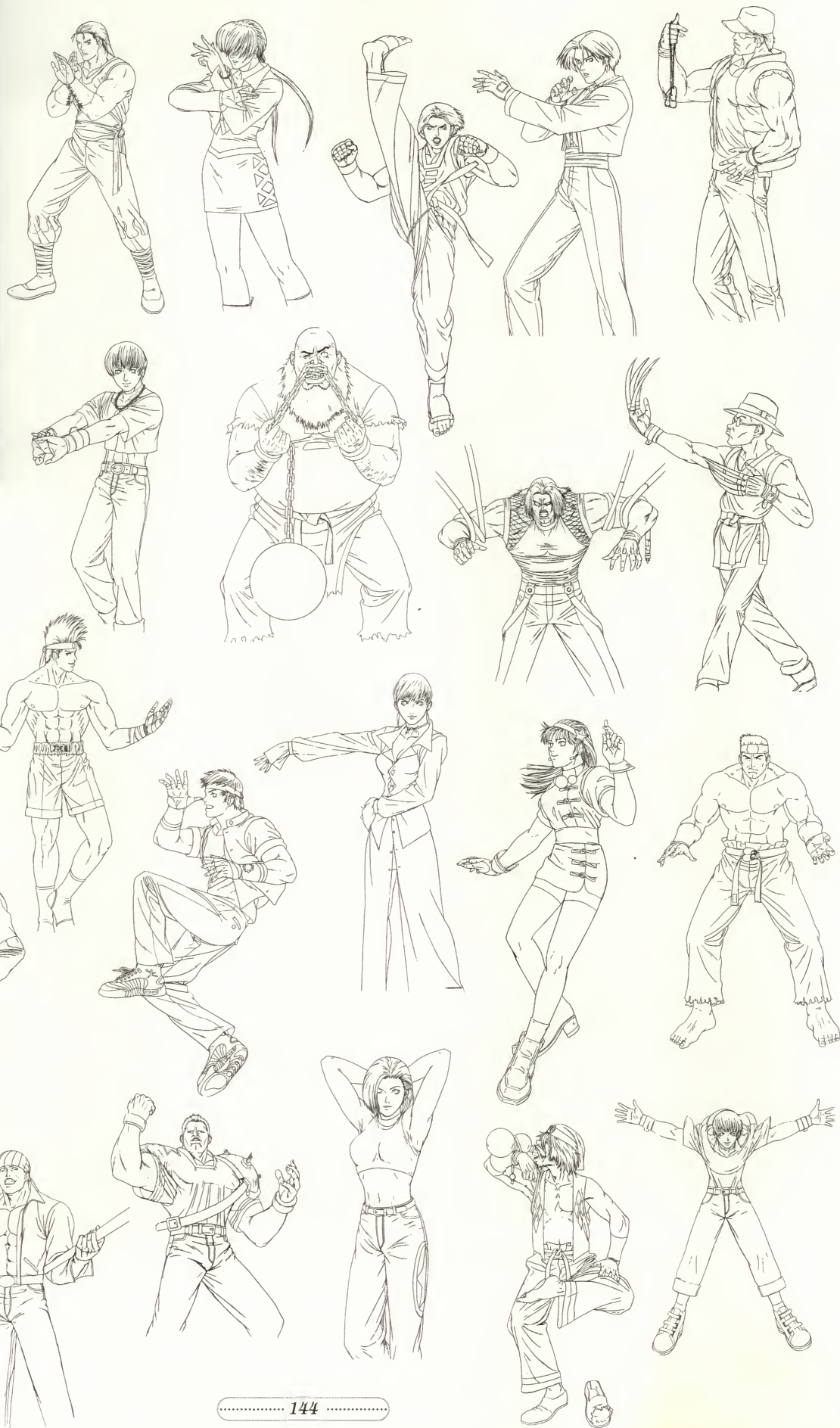
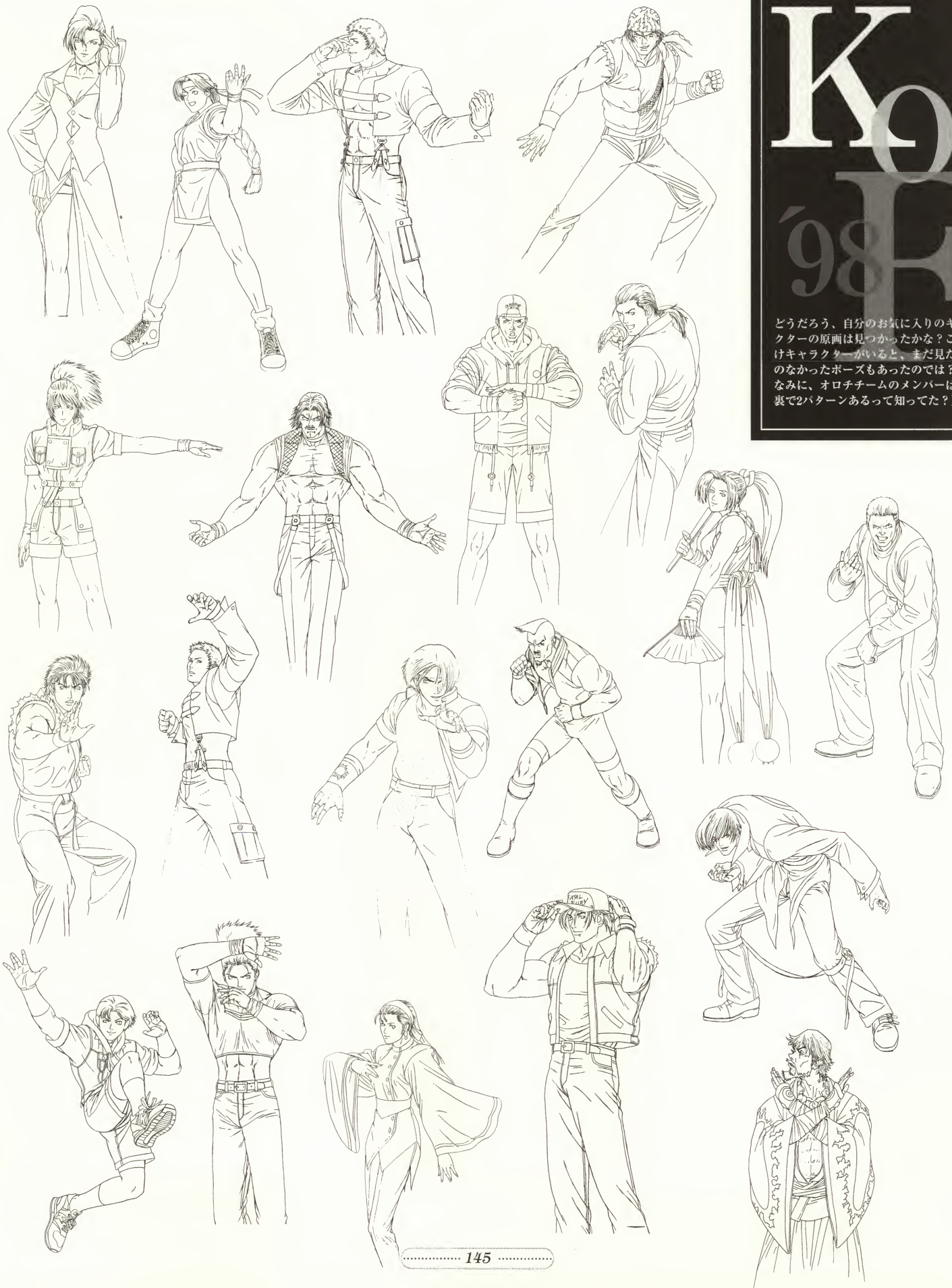
▶（東京都　周由基君）

KOF'98資料編

KOF '98

読者のみんなは『KOF'98グラフィカルマニュアル』をもちろん買ったよね!! 買っていない人は、ただちに本屋へ急行しよう。あの本の原画紹介ページにあった美しい線画のラフをここでど〜んと紹介するぞ。じっくり鑑賞してくれ!!

KOF '98

普段はじっくりと見る機会の少ないデモンストレーション画面、見れば分かるがメチャクチャかっこいい。そんなデモ画面の原画を入手したぞ。デモ画面を見たい人は朝イチでゲーセンに行くといいだろう。(ただし学校はサボるべからず!!)

KOF '98

激しい戦いを制し、相手をK.O.すると、キャラクターはプレイヤーの気持ちを代弁するかのようにイカしたセリフで決めてくれる。そんなキャラクターの表情を描いた原画を読者のみんなに存分に見てもらいたい。

KOF '98

どうだろう、自分のお気に入りのキャラクターの原画は見つかったかな？これだけキャラクターがいると、まだ見たことのなかったポーズもあったのでは？（ちなみに、オロチチームのメンバーは表と裏で2パターンあるって知ってた？）

キャラクターに個性を持たせる上で非常に大切なのが「設定」だ。というわけで、ここで設定原画を紹介するぞ。どのキャラも細部に至るまで緻密な設定がなされており、キャラクターデザイナーのこだわりを感じずにはいられない。

タクマ・サカザキ
ハイデルン
180cm
177cm
192cm

KOF '98 オヤジチーム

この人達はデザインの変更はありません!
ただ、ハイデルンのメインカラーは「夜戦仕様」でダークブルーになりました。

KOF '98 ケンスウ

パーカー
スソ出してます。
パンツのひもなくなりました
ひざパッドもなくなりました
ケンスウのアンダーシャツ
パーカーのひも

襟がまた95時代に戻りました
やっぱり元気出ない
KOF 98 矢吹真吾
テリー ボガード と ブルー マリー
背中の日輪はありません
京のおさがりのグローブ
クツ変わりました
KOF '98 アンティ
ズボンの模様
下半身のシルエット
KOFのブルーマリーの背中
KOF '98 ベニモー
☆上着を変更しました。
☆手は、両手共、指出しグローブになりました。
☆下半身の変更はありません。

ユリちゃん
キングさん
KOF '98 ユ
ハチマキを髪の上で結ぶ事になりました
前髪はかかっています。
ソックスではなくレッグウォーマーみたいなモンがズリ落ちてクツの上に乗かってると思って下さい
いつもの道着で帯は右でシメてます。
キングさん ベスト脱いでまた上着着る事になりました
(龍虎2みたいな)
ポッケは左胸だけです。
カカトはあまり高くありません

KOF '98 アメリカンスポーツチーム
219cm
208cm
222cm

THE KING OF FIGHTERS'98

全技データ集

KOF'98 Complete Data List

表の見方

『ヒット数』

多段ヒットする技のヒット数です。

『補正』

多段ヒットする技の攻撃値加算方法です。
(単発)は、1ヒットごとに攻撃値がそのまま加算されていきます。
(半数)は、1ヒットごとに攻撃値が半減して加算されていきます。
(追加)は、追加コマンドを入力することにより加算されていきます。

『攻撃値』

ヒット時の攻撃力を表します。

『カウンター』

カウンターヒット時の攻撃力を表します。

『気絶値』

ヒット時に相手に与える気絶数値です。

『弾き値』

攻撃をガードさせたときのガード弾き値です。

『得点』

ヒット時に獲得できる点数です。

『投げ間合い』

通常投げ/コマンド投げの間合いを表します。

『ゲージ』

パワーゲージ増加値です。(発動/ヒット)の2段階加算です。

※(地)は地上、(空)は空中をそれぞれ意味します。

草薙 京

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			6	9	4	4	100	0/3	立ちC(近)			12	19	19	12	300	0/6
立ちA(遠)			7	9	5	5	100	0/3	立ちC(遠)			14	20	25	19	300	0/6
垂直ジャンプA			8	9	6	4	300	0/3	垂直ジャンプC			14	18	20	18	400	0/6
前ジャンプA			7	8	5	5	300	0/3	前ジャンプC			11	15	17	17	400	0/6
後ジャンプA			6	6	4	4	300	0/3	後ジャンプC			11	14	16	16	400	0/6
屈みA			5	5	4	3	100	0/3	屈みC			14	18	18	22	200	0/6
立ちB(近)			5	7	4	4	200	0/3	立ちD(近)			13	21	21	24	400	0/6
立ちB(遠)			6	7	5	4	200	0/3	立ちD(遠)			16	22	21	21	400	0/6
垂直ジャンプB			9	10	7	5	300	0/3	垂直ジャンプD			16	20	20	17	400	0/6
前ジャンプB			8	9	6	5	300	0/3	前ジャンプD			14	17	18	15	400	0/6
後ジャンプB			7	8	5	5	300	0/3	後ジャンプD			14	16	17	15	400	0/6
屈みB			6	8	4	4	200	0/3	屈みD			17	20	14	9	300	0/6
ふっとばし攻撃			18	21	27	16	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			17	21	14	12	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
奈落落とし			10	13	0	0	800	0/7
轟斧 陽	2	単発	9	13	9	0	1Hit400	0/8
轟斧 陽(キャンセル版)	2	単発	5	5	0	0	1Hit400	0/8
八拾八式	2	単発	9	11	11	0	1Hit400	0/8

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
釟鉄			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
一刹背負い投げ	2	単発	10	10	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
鬼焼き(弱)			15	18	20	12	500	6/3
鬼焼き(強)	2	半数	15	15	16	18	700	6/3
R.E.D.Kick(弱)			20	24	39	27	500	5/3
R.E.D.Kick(強)			25	29	44	27	700	5/3
琴月 陽(弱)1発目			3	10	0	10	—	7/3
琴月 陽(弱)2発目	+1		17	17	0	0	800	0/3
琴月 陽(強)1発目			4	12	0	10	—	7/3
琴月 陽(強)2発目	+1		19	19	0	0	800	0/3
七拾五式 改(弱・強)	2	半数	5	7	0	0	1Hit400/500	0/2
荒咬み			10	19	14	18	700	3/5
/九傷(弱・強)		追加	8	17	11	24	400	2/2
/八錆(弱・強)		追加	8	14	14	0	400	2/2
/七瀬(弱・強)		追加	12	22	16	12	400	2/2
/砌穿ち(弱・強)		追加	10	16	12	0	700	2/2
毒咬み			10	14	13	16	700	3/8
/罪詠み(弱・強)		追加	6	13	0	29	700	2/2
/罰詠み(弱・強)		追加	12	16	26	0	700	2/2
鵺摘み(弱・強)			9	13	5	0	700	2/8
/虎伏せ・龍射り		変化	18	18	10	0	1000	2/8

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
大蛇薙(ノーマル)			36	43	0	16	2500	—
大蛇薙(MAX):溜め	3	半数	14	17	0	16	0	—
大蛇薙(MAX):発射	3	半数	34	34	0	4	1Hit1000	—
無式(共通):発動の炎			27	34	0	20	500/0	—
無式(ノーマル):連打	+4	単発	7	11	0	0	1Hit500	—
無式(MAX):連打	+13	単発	4	10	0	0	1Hit200	—

二階堂 紅丸

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	6	4	4	100	0/4	立ちC(近)			11	16	22	16	300	0/7
立ちA(遠)			5	6	5	4	100	0/4	立ちC(遠)			13	16	24	18	300	0/7
垂直ジャンプA			6	6	10	4	300	0/4	垂直ジャンプC			16	22	19	16	400	0/7
前ジャンプA			6	6	10	6	300	0/4	前ジャンプC			11	19	19	14	400	0/7
後ジャンプA			5	5	8	4	300	0/4	後ジャンプC			11	17	19	14	400	0/7
屈みA			4	5	7	3	100	0/4	屈みC			12	16	18	16	200	0/7
立ちB(近)			7	8	7	4	200	0/4	立ちD(近)			12	18	20	15	400	0/7
立ちB(遠)			8	9	7	4	200	0/4	立ちD(遠)			16	21	24	14	400	0/7
垂直ジャンプB			8	8	10	5	300	0/4	垂直ジャンプD			19	21	23	16	400	0/7
前ジャンプB			7	7	10	6	300	0/4	前ジャンプD			11	16	21	12	400	0/7
後ジャンプB			8	8	8	5	300	0/4	後ジャンプD			11	13	21	12	400	0/7
屈みB			5	6	9	5	200	0/4	屈みD			13	18	16	8	300	0/7
ふっとばし攻撃			17	20	19	12	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			17	20	16	12	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
フライングドリル	4	単発	4	9	3	0	1Hit300	3/2
ジャックナイフキック			9	16	0	19	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
キャッチアンドシュート	2	単発	10	10	0	0	1000(24ドット)	—
フロントスープレックス			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
スピニングニードロップ			20	20	0	0	1000(20ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
雷靭拳(弱)	3	単発	6	12	6	0	600	6/3
雷靭拳(強)	3	単発	6	13	8	0	800	6/3
空中雷靭拳(弱)	3	半数	10	10	7	0	600	6/3
空中雷靭拳(強)	3	半数	10	10	8	0	800	6/3
真空片手駒(弱)	3	半数	11	11	9	13	1Hit200	5/2
真空片手駒(強)	6	半数	11	11	4	8	1Hit300	5/2
スーパー稲妻キック(弱)			17	28	23	27	700	7/3
スーパー稲妻キック(強)			20	32	27	29	900	7/3
居合い蹴り(弱)			13	16	32	13	500	2/7
居合い蹴り(強)			15	19	37	13	700	2/7
反動三段蹴り(弱・強):蹴り	2	単発	7	16	10	17	1Hit300	7/3
反動三段蹴り(弱・強):稲妻キック	+1		11	14	7	12	300	0/3
紅丸コレダー(弱・強)	8	単発	2	2	0	0	1000(18ドット)	6(5)

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
雷光拳(ノーマル)	5	単発	7	24	0	0	1Hit500	—
雷光拳(MAX)	10	単発	6	29	0	0	1Hit500	—
エレクトリッガー(ノーマル)	10	単発	4	4	0	0	2500(24ドット)	—
エレクトリッガー(MAX)	16	単発	4	4	0	0	2500(24ドット)	—

大門 五郎

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			10	12	5	7	100	0/5	立ちC(近)			13	16	18	19	300	0/9
立ちA(遠)			11	12	6	7	100	0/5	立ちC(遠)			18	25	19	20	300	0/9
垂直ジャンプA			10	13	7	6	300	0/5	垂直ジャンプC			18	21	20	17	400	0/9
前ジャンプA			10	14	6	5	300	0/5	前ジャンプC			16	23	20	17	400	0/9
後ジャンプA			10	12	5	6	300	0/5	後ジャンプC			13	16	20	15	400	0/9
屈みA			8	10	4	6	100	0/5	屈みC			18	22	16	15	200	0/9
立ちB(近)			9	12	4	8	200	0/5	立ちD(近)			17	21	20	20	400	0/9
立ちB(遠)			9	12	4	8	200	0/5	立ちD(遠)			18	21	14	29	400	0/9
垂直ジャンプB			12	13	6	6	300	0/5	垂直ジャンプD			15	17	20	16	400	0/9
前ジャンプB			9	12	5	5	300	0/5	前ジャンプD			13	17	17	15	400	0/9
後ジャンプB			9	10	4	6	300	0/5	後ジャンプD			17	20	18	15	400	0/9
屈みB			8	10	11	8	200	0/5	屈みD			12	16	12	16	300	0/9
ふっとばし攻撃			16	22	16	19	800	0/11	空中ふっとばし攻撃			17	23	19	14	800	0/11

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
玉潰し			15	24	28	13	800	0/7
頭上払い			13	17	16	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
十字締め	8	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—
つかみ叩きつけ			21	21	0	0	1000(40ドット)	—
送り足払い			20	20	0	0	1000(32ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
地雷震(弱)			25	29	27	0	500	10/0
地雷震(強)			—	—	—	—	0	0/0
雲つかみ投げ			25	29	24	0	1000	7/5
超大外刈り	2	単発	16	16	0	0	1000(24ドット)	6(5)
切り株返し			22	26	12	0	1000	7/5
根っこ返し			26	26	0	0	1500	0/12
裏投げ(弱)			21	21	0	0	1000(32ドット)	7/0
裏投げ(強)			23	23	0	0	1000(32ドット)	7/0
天地返し(弱・強)	2	単発	16	16	0	0	1000(30ドット)	6(5)
超受け身(弱・強)			—	—	—	—	0	5/0

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
地獄極楽落とし(ノーマル)	6	単発	8	8	0	0	2500(32ドット)	—
地獄極楽落とし(MAX):投げ	10	単発	6	6	0	0	2500(32ドット)	—
地獄極楽落とし(MAX):地雷震	+1		16	16	0	0	500	—
嵐の山・根っこ抜き(共通)			13	13	0	0	1000(28ドット)	—
/続・切り株返し(共通)		追加	15	15	0	0	1000	—
/ぶっこ抜き裏投げ(ノーマル)		追加	25	25	0	0	1000	—
/続・天地返し(MAX):投げ	3	追加(単発)	9	9	0	0	1000	—
/続・天地返し(MAX):叩きつけ	+1	—	24	24	0	0	1000	—

テリー・ボガード

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	6	4	8	100	0/3	立ちC(近)	2	半数	9	9	9	13	1Hit300	0/6
立ちA(遠)			7	8	4	8	100	0/3	立ちC(遠)			16	20	21	18	300	0/6
垂直ジャンプA			9	10	6	9	300	0/3	垂直ジャンプC			17	20	19	18	400	0/6
前ジャンプA			8	9	5	9	300	0/3	前ジャンプC			12	13	19	16	400	0/6
後ジャンプA			7	8	4	8	300	0/3	後ジャンプC			11	13	16	14	400	0/6
屈みA			6	7	3	7	100	0/3	屈みC			13	15	17	23	200	0/6
立ちB(近)			5	6	5	5	200	0/3	立ちD(近)			12	15	16	15	400	0/6
立ちB(遠)			5	6	5	5	200	0/3	立ちD(遠)			15	17	24	13	400	0/6
垂直ジャンプB			6	7	7	6	300	0/3	垂直ジャンプD			16	18	18	15	400	0/6
前ジャンプB			6	7	6	4	300	0/3	前ジャンプD			14	16	16	14	400	0/6
後ジャンプB			5	6	5	4	300	0/3	後ジャンプD			12	14	15	14	400	0/6
屈みB			7	8	3	3	200	0/3	屈みD			16	18	14	10	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	18	18	14	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	18	16	14	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
バックナックル	2	単発	5	9	0	6	1Hit400	0/4
ライジングアッパー			13	16	13	14	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
グラスピングアッパー			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
バスタースルー			18	18	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
バーンナックル(弱)			18	23	31	18	600	7/7
バーンナックル(強)			22	30	32	21	800	7/7
パワーウェイブ(弱)			12	14	14	19	500	5/7
パワーウェイブ(強)			14	16	20	20	700	5/7
クラックシュート(弱)	3	半数	10	10	10	0	1Hit300	6/2
クラックシュート(強)	3	半数	11	11	6	0	1Hit400	6/2
ライジングタックル(弱)	5	単発	4	7	5	0	1Hit100	8/1
ライジングタックル(強)	7	半数	10	10	4	0	1Hit100	8/1
パワーダンク(弱):上昇			8	13	4	16	300	4/5
パワーダンク(弱):下降	+1		14	18	18	4	800	0/5
パワーダンク(強):上昇			9	15	6	18	400	4/5
パワーダンク(強):下降	+1		15	21	18	5	1000	0/5
パワーチャージ(弱)			9	13	0	0	700	4/3
パワーチャージ(強)			9	13	0	0	1000	4/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
パワーゲイザー(ノーマル)			37	48	0	38	2500	—
パワーゲイザー(MAX)	3	単発	21	32	0	0	1Hit1000	—
ハイアングルゲイザー(ノーマル):突進			11	16	0	16	2500	—
ハイアングルゲイザー(ノーマル):上昇	+3	半数	11	11	0	3	—	—
ハイアングルゲイザー(ノーマル):ゲイザー	+1		13	23	0	20	—	—
ハイアングルゲイザー(MAX):突進			13	13	0	16	1000	—
ハイアングルゲイザー(MAX):上昇	+4	半数	11	11	0	3	—	—
ハイアングルゲイザー(MAX):ゲイザー	+5	単発	8	16	0	2	1Hit500	—

アンディ・ボガード

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			7	7	5	7	100	0/4	立ちC(近)	2	半数	11	11	13	11	1Hit300	0/7
立ちA(遠)			7	7	5	6	100	0/4	立ちC(遠)			16	16	22	14	300	0/7
垂直ジャンプA			10	10	7	7	300	0/4	垂直ジャンプC			17	17	23	18	400	0/7
前ジャンプA			8	8	6	7	300	0/4	前ジャンプC			13	13	21	14	400	0/7
後ジャンプA			6	6	5	6	300	0/4	後ジャンプC			13	13	21	12	400	0/7
屈みA			8	8	5	5	100	0/4	屈みC			15	15	18	28	200	0/7
立ちB(近)			8	8	4	8	200	0/4	立ちD(近)			17	17	22	16	400	0/7
立ちB(遠)			8	8	4	7	200	0/4	立ちD(遠)			17	17	27	16	400	0/7
垂直ジャンプB			10	10	6	8	300	0/4	垂直ジャンプD			16	16	18	14	400	0/7
前ジャンプ8			9	9	6	7	300	0/4	前ジャンプD			13	13	17	14	400	0/7
後ジャンプB			7	7	5	6	300	0/4	後ジャンプD			13	13	17	14	400	0/7
屈みB			8	8	4	6	200	0/4	屈みD			15	15	18	16	300	0/7
ふっとばし攻撃			17	17	18	16	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			17	17	16	16	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
上顎			14	14	30	11	800	0/7
上顎(キャンセル版)			8	8	0	0	800	0/7
上げ面	2	単発	8	8	0	0	1Hit300	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
剛臨・改	2	半数	12	12	0	0	1000(24ドット)	—
抱え込み投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
斬影拳(弱)			13	13	13	11	600	7/4
斬影拳(強)			15	15	13	22	800	7/4
/我弾幸(弱)		追加	8	8	8	0	500	0/4
/我弾幸(強)		追加	9	9	6	12	700	0/4
昇龍弾(弱)	7	単発	3	3	4	2	1Hit200	5/2
昇龍弾(強)	6	単発	4	4	2	2	1Hit300	5/2
空破弾(弱)	5	半数	10	10	5	6	1Hit200	4/3
空破弾(強)	5	半数	11	11	3	4	1Hit300	4/3
飛翔拳(弱)			13	13	21	18	500	5/4
飛翔拳(強)			14	14	16	24	700	5/4
撃壁背水掌(弱・強):連打	3	単発	3	3	0	0	1Hit300(16ドット)	0/4
撃壁背水掌(弱・強):フィニッシュ	+1		6	6	0	0	200	0/4
幻影不知火(弱・強)			7	7	0	24	200	4/3
/下顎(弱・強)		追加	13	13	16	12	600	0/5
/上顎(弱・強)		追加	19	19	30	8	600	0/5

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
超裂破弾(ノーマル・弱)	7	単発	6	6	0	0	1Hit200	—
超裂破弾(ノーマル・強)	8	単発	6	6	0	0	1Hit200	—
超裂破弾(MAX)	16	単発	4	4	0	0	1Hit100	—
飛翔流星拳(ノーマル):連打	2	半数	12	12	0	0	1Hit300	—
飛翔流星拳(ノーマル):発射	+1	半数	28	28	0	37	1000	—
飛翔流星拳(MAX):連打	3	半数	10	10	0	0	1Hit300	—
飛翔流星拳(MAX):発射	+3	半数	30	30	0	0	1Hit1000	—

ジョー・東

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	6	3	7	100	0/3	立ちC(近)			10	15	14	18	300	0/6
立ちA(遠)			5	7	3	7	100	0/3	立ちC(遠)			11	21	17	24	300	0/6
垂直ジャンプA			7	9	5	8	300	0/3	垂直ジャンプC			14	18	18	17	400	0/6
前ジャンプA			6	8	4	8	300	0/3	前ジャンプC			11	15	16	17	400	0/6
後ジャンプA			6	7	3	7	300	0/3	後ジャンプC			11	15	15	16	400	0/6
屈みA			4	6	3	6	100	0/3	屈みC			10	15	13	16	200	0/6
立ちB(近)			7	8	4	8	200	0/3	立ちD(近)			11	16	13	20	400	0/6
立ちB(遠)			7	8	4	8	200	0/3	立ちD(遠)			13	16	14	29	400	0/6
垂直ジャンプB			8	9	6	9	300	0/3	垂直ジャンプD			15	18	15	18	400	0/6
前ジャンプB			9	10	5	9	300	0/3	前ジャンプD			13	17	13	18	400	0/6
後ジャンプB			6	7	4	8	300	0/3	後ジャンプD			13	17	13	17	400	0/6
屈みB			6	7	3	7	200	0/3	屈みD			15	17	13	18	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	20	18	24	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	20	16	21	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ローキック			10	16	22	24	800	0/7
スライディング			12	16	18	24	500	0/5
スライディング(キャンセル版)			9	9	8	0	500	0/5

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ひざ地獄	9	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—
レッグスルー			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ハリケーンアッパー(弱)			12	18	24	14	500	3/4
ハリケーンアッパー(強)1発目			6	10	14	15	400	3/4
ハリケーンアッパー(強)2発目	+1		10	15	15	9	700	0/4
爆裂拳(弱)	変動	半数	4	4	1	1	1Hit100	2/2
爆裂拳(強)	変動	半数	4	4	1	1	1Hit200	2/2
/爆裂フィニッシュ(弱)		追加	17	22	21	16	400	4/4
/爆裂フィニッシュ(強)		追加	16	22	16	21	600	4/4
タイガーキック(弱)	2	単発	10	10	16	8	1Hit500	7/3
タイガーキック(強)	2	単発	14	14	12	14	1Hit700	7/3
スラッシュキック(弱)			17	25	18	12	600	6/6
スラッシュキック(強)			19	30	18	14	800	6/6
黄金のカカト(弱)	2	単発	8	8	5	8	1Hit300	4/5
黄金のカカト(強)	2	半数	11	11	3	10	1Hit400	4/5

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
スクリューアッパー(ノーマル)	6	半数	20	20	0	0	2500	—
スクリューアッパー(MAX・弱)	14	半数	29	29	0	0	2500	—
スクリューアッパー(MAX・強)	8	半数	29	29	0	0	2500	—
爆裂ハリケーンタイガーカカト(ノーマル):連打	9	単発	4	8	0	2	1Hit200	—
爆裂ハリケーンタイガーカカト(ノーマル):フィニッシュ	+2	半数	11	11	0	12	1Hit300	—
爆裂ハリケーンタイガーカカト(MAX):連打	17	単発	3	7	0	2	1Hit100	—
爆裂ハリケーンタイガーカカト(MAX):フィニッシュ	+2	半数	19	19	0	16	1Hit400	—

リョウ・サカザキ

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			8	10	4	9	100	0/4	立ちC(近)			14	20	22	13	300	0/7
立ちA(遠)			9	11	4	9	100	0/4	立ちC(遠)			17	24	21	15	300	0/7
垂直ジャンプA			7	8	8	8	300	0/4	垂直ジャンプC			11	16	22	16	400	0/7
前ジャンプA			6	7	7	8	300	0/4	前ジャンプC			11	15	21	15	400	0/7
後ジャンプA			5	6	7	7	300	0/4	後ジャンプC			11	15	21	15	400	0/7
屈みA			7	8	5	6	100	0/4	屈みC			15	18	16	23	200	0/7
立ちB(近)			7	9	4	6	200	0/4	立ちD(近)			14	18	16	25	400	0/7
立ちB(遠)			7	9	4	6	200	0/4	立ちD(遠)			14	18	19	22	400	0/7
垂直ジャンプB			6	7	8	5	300	0/4	垂直ジャンプD			11	15	18	17	400	0/7
前ジャンプB			5	6	7	4	300	0/4	前ジャンプD			11	14	16	16	400	0/7
後ジャンプB			5	6	7	4	300	0/4	後ジャンプD			11	14	16	15	400	0/7
屈みB			6	7	5	5	200	0/4	屈みD			15	18	13	23	300	0/7
ふっとばし攻撃			18	22	21	15	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			17	21	14	14	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
氷柱割り			14	20	16	18	800	0/7
氷柱割り(キャンセル版)			8	8	8	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
谷落とし			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
巴投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
虎煌拳(弱)			14	18	20	18	500	3/8
虎煌拳(強)			16	21	16	21	700	3/8
虎咆(弱)			13	13	24	11	300	6/3
虎咆(強)	2	単発	10	16	9	14	1Hit500	6/3
飛燕疾風脚(弱)	2	単発	12	16	16	13	1Hit300	7/4
飛燕疾風脚(強)	3	単発	9	11	5	12	1Hit300	7/4
極限流連舞拳(弱・強)	4	単発	4	8	0	0	1Hit300(18ドット)	0/4
猛虎 雷神剛(弱・強)	2	単発	8	13	13	9	1Hit400	5/4
猛虎 雷神刹(弱)			17	24	29	19	400	7/4
猛虎 雷神刹(強)			20	28	26	22	500	7/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
龍虎乱舞(ノーマル):連打	13	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
龍虎乱舞(ノーマル):フィニッシュ	+2	単発	7	7	0	0	500	—
龍虎乱舞(MAX):連打	23	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
龍虎乱舞(MAX):フィニッシュ	+5	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
覇王翔吼拳(ノーマル)			38	48	0	0	2500	—
覇王翔吼拳(MAX)	5	単発	12	22	0	0	2500	—
天地覇煌拳(ノーマル)			19	64	26	0	2500	—
天地覇煌拳(MAX)			23	30	180	0	2500	—

ロバート・ガルシア

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			7	8	3	7	100	0/3	立ちC(近)			12	16	13	18	300	0/6
立ちA(遠)			7	8	3	7	100	0/3	立ちC(遠)			14	17	19	21	300	0/6
垂直ジャンプA			6	8	7	6	300	0/3	垂直ジャンプC			11	16	17	18	400	0/6
前ジャンプA			5	7	6	5	300	0/3	前ジャンプC			11	15	15	17	400	0/6
後ジャンプA			5	7	6	5	300	0/3	後ジャンプC			11	15	15	16	400	0/6
屈みA			6	8	4	6	100	0/3	屈みC			13	19	12	18	200	0/6
立ちB(近)			8	9	3	10	200	0/3	立ちD(近)	2	半数	11	11	13	12	1Hit400	0/6
立ちB(遠)			9	10	3	10	200	0/3	立ちD(遠)			17	20	19	20	400	0/6
垂直ジャンプB			7	9	7	9	300	0/3	垂直ジャンプD			12	18	21	17	400	0/6
前ジャンプB			6	8	6	9	300	0/3	前ジャンプD			11	17	20	16	400	0/6
後ジャンプB			5	7	6	8	300	0/3	後ジャンプD			11	17	20	16	400	0/6
屈みB			7	9	4	7	200	0/3	屈みD			15	19	14	21	300	0/6
ふっとばし攻撃			17	21	14	24	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			18	22	20	16	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
龍翻蹴			10	19	0	0	800	0/7
匂龍降脚蹴り			14	20	10	21	800	0/7
匂龍降脚蹴り(キャンセル版)			7	7	0	8	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
龍跳脚			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
首切り投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
龍撃拳(弱)			13	19	18	20	500	3/8
龍撃拳(強)			15	22	14	23	700	3/8
龍牙(弱)			13	13	16	13	300	3/3
龍牙(強)	2	単発	10	13	7	16	1Hit500	3/3
飛燕旋風脚(弱)	2	単発	8	14	12	16	1Hit300	6/3
飛燕旋風脚(強)	3	単発	8	12	3	3	1Hit400	6/3
飛燕龍神脚(弱)			15	19	19	14	500	6/6
飛燕龍神脚(強)			15	18	16	17	700	6/6
極限流連舞脚(弱・強)	4	単発	4	8	0	0	1Hit300(18ドット)	0/4
龍斬翔(弱)			15	24	30	16	400	3/4
龍斬翔(強)			17	27	19	20	600	3/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
龍虎乱舞(ノーマル):連打	13	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
龍虎乱舞(ノーマル):フィニッシュ	+2	単発	7	7	0	0	1Hit500	—
龍虎乱舞(MAX)	28	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
覇王翔吼拳(ノーマル)			36	48	0	0	2500	—
覇王翔吼拳(MAX)	5	半数	30	30	0	0	2500	—
無影疾風重段脚(ノーマル):連打	8	半数	15	15	0	0	2500	—
無影疾風重段脚(ノーマル):フィニッシュ	+1		11	19	0	0	—	—
無影疾風重段脚(MAX):連打	11	半数	21	21	0	0	2500	—
無影疾風重段脚(MAX):フィニッシュ	+1		20	26	0	0	—	—

ユリ・サカザキ

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			7	7	5	8	100	0/3	立ちC(近)			13	13	23	13	300	0/6
立ちA(遠)			7	7	5	8	100	0/3	立ちC(遠)			14	24	22	14	300	0/6
垂直ジャンプA			7	13	9	7	300	0/3	垂直ジャンプC			12	12	23	24	400	0/6
前ジャンプA			6	6	8	7	300	0/3	前ジャンプC			12	12	22	14	400	0/6
後ジャンプA			5	5	8	6	300	0/3	後ジャンプC			12	12	22	14	400	0/6
屈みA			5	5	6	5	100	0/3	屈みC			13	24	17	17	200	0/6
立ち8(近)			6	13	5	5	200	0/3	立ちD(近)			12	12	17	14	400	0/6
立ちB(遠)			6	6	5	5	200	0/3	立ちD(遠)			12	24	20	15	400	0/6
垂直ジャンプB			6	6	9	4	300	0/3	垂直ジャンプD			11	11	19	22	400	0/6
前ジャンプ8			5	5	8	4	300	0/3	前ジャンプD			11	11	17	15	400	0/6
後ジャンプB			5	5	8	4	300	0/3	後ジャンプD			11	24	17	14	400	0/6
屈みB			5	5	6	4	200	0/3	屈みD			14	14	14	16	300	0/6
ふっとばし攻撃			15	24	22	15	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			17	17	14	14	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
燕翼			12	24	17	17	800	0/7
燕翼(キャンセル版)			12	24	0	24	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
鬼はりて			18	18	0	0	1000(24ドット)	—
さいれんと投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
燕落とし			18	18	0	0	1000(20ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
虎煌拳(弱)			13	13	21	17	500	3/8
虎煌拳(強)			15	15	17	20	700	3/8
ユリちょうアッパー(弱)	2	半数	9	9	9	10	1Hit500	6/3
ユリちょうアッパー(強)	2	半数	11	11	8	13	1Hit700	6/3
/ダブルユリちょうアッパー(弱・強)	2	追加(半数)	11	11	10	6	1Hit500	3/2
雷煌拳(弱)			16	16	30	18	500	6/6
雷煌拳(強)			18	18	27	20	700	6/6
ユリちょうナックル(弱)			15	28	18	16	600	5/7
ユリちょうナックル(強)			17	28	15	18	800	5/7
ユリちょう回し蹴り(弱)	2	単発	10	17	8	12	1Hit300	6/3
ユリちょう回し蹴り(強)	3	単発	9	9	6	12	1Hit500	6/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
飛燕鳳凰脚(ノーマル):連打		単発	3	3	0	0	2500	—
飛燕鳳凰脚(ノーマル):フィニッシュ	+1		10	10	0	0	—	—
飛燕鳳凰脚(MAX):連打		単発	3	3	0	0	2500	—
飛燕鳳凰脚(MAX):フィニッシュ	+2	半数	10	10	0	0	—	—
覇王翔吼拳(ノーマル)			36	36	0	0	2500	—
覇王翔吼拳(MAX)	5	半数	29	29	0	0	2500	—
飛燕烈孔(ノーマル):回転	6	単発	5	5	0	0	1Hit100	—
飛燕烈孔(ノーマル):上昇	+5	半数	8	8	0	0	1Hit100	—
飛燕烈孔(MAX):回転	16	単発	5	5	0	0	1Hit200	—
飛燕烈孔(MAX):上昇	+5	半数	7	7	0	0	1Hit200	—

レオナ

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	6	5	4	100	0/3	立ちC(近)	2	半数	11	11	13	15	1Hit300	0/6
立ちA(遠)			6	7	6	4	100	0/3	立ちC(遠)			15	18	20	14	300	0/6
垂直ジャンプA			8	9	7	5	300	0/3	垂直ジャンプC			16	19	19	14	400	0/6
前ジャンプA			7	8	6	5	300	0/3	前ジャンプC			13	16	18	10	400	0/6
後ジャンプA			6	7	5	4	300	0/3	後ジャンプC			12	15	18	10	400	0/6
屈みA			5	6	4	3	100	0/3	屈みC			14	19	18	14	200	0/6
立ちB(近)			5	6	4	5	200	0/3	立ちD(近)	2	半数	11	11	12	17	1Hit400	0/6
立ちB(遠)			5	6	4	5	200	0/3	立ちD(遠)			17	21	26	16	400	0/6
垂直ジャンプB			7	9	7	7	300	0/3	垂直ジャンプD			16	19	19	17	400	0/6
前ジャンプB			6	7	5	6	300	0/3	前ジャンプD			12	15	18	16	400	0/6
後ジャンプ8			5	6	4	5	300	0/3	後ジャンプD			11	14	17	15	400	0/6
屈みB			4	5	3	3	200	0/3	屈みD			16	19	14	11	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	19	16	12	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	19	13	12	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ストライクアーチ			12	15	18	10	500	0/7
ストライクアーチ(キャンセル版)			6	6	0	0	500	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
レオナクラッシュ			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
オーデルバックラー			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
ハイデルンインフェルノ			20	20	0	0	1000(20ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ムーンスラッシャー(弱)			20	28	30	15	600	8/3
ムーンスラッシャー(強)			20	32	13	18	800	8/3
グランドセイバー(弱)			16	24	24	10	600	5/5
グランドセイバー(強)			16	20	13	26	900	5/5
/グライディングバスター		追加	15	15	36	0	800	0/7
Xキャリバー(弱)			17	17	29	0	400×2	7/3
Xキャリバー(強)			19	19	15	0	500×2	7/3
ボルテックランチャー(弱)	6	半数	9	9	11	9	1Hit100	3/2
ボルテックランチャー(強)	12	半数	6	6	9	7	1Hit100	3/2
アイスラッシャー(弱)			16	22	16	0	400	5/3
アイスラッシャー(強)			18	24	20	0	700	5/3
イヤリング爆弾(弱・強)			14	24	28	16	1000	5/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
Vスラッシャー(ノーマル)			36	36	0	0	2500	—
Vスラッシャー(MAX)			56	56	0	0	2500	—
リボルスパーク(ノーマル)			41	41	0	0	2500	—
リボルスパーク(MAX)			66	66	0	0	2500	—
グラビティストーム(ノーマル):蹴り	2	半数	10	10	0	8	—	—
グラビティストーム(ノーマル):フィニッシュ	+1		31	31	0	0	2500	—
グラビティストーム(MAX):蹴り	4	半数	16	16	0	6	—	—
グラビティストーム(MAX):フィニッシュ	+1		40	40	0	0	2500	—

ラルフ

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			9	10	2	5	100	0/4	立ちC(近)			17	23	17	20	300	0/7
立ちA(遠)			10	11	3	7	100	0/4	立ちC(遠)			19	25	18	25	300	0/7
垂直ジャンプA			11	12	4	8	300	0/4	垂直ジャンプC			18	21	18	21	400	0/7
前ジャンプA			10	11	4	7	300	0/4	前ジャンプC			15	18	16	21	400	0/7
後ジャンプA			9	10	3	6	300	0/4	後ジャンプC			14	16	14	16	400	0/7
屈みA			8	9	2	5	100	0/4	屈みC			15	21	13	24	200	0/7
立ちB(近)			7	10	3	4	200	0/4	立ちD(近)			16	19	23	18	400	0/7
立ちB(遠)			8	10	4	5	200	0/4	立ちD(遠)			17	22	22	18	400	0/7
垂直ジャンプB			10	12	5	6	300	0/4	垂直ジャンプD			18	24	21	18	400	0/7
前ジャンプB			9	11	5	6	300	0/4	前ジャンプD			13	16	21	14	400	0/7
後ジャンプB			7	9	3	5	300	0/4	後ジャンプD			13	16	18	14	400	0/7
屈みB			7	9	4	4	200	0/4	屈みD			16	19	14	16	300	0/7
ふっとばし攻撃			19	21	14	27	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			16	20	13	11	800	0/9

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ダイナマイトヘッドバット			21	21	0	0	1000(28ドット)	5/0
ノーザンライトボム			20	20	0	0	1000(28ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
バルカンパンチ(弱)			16	16	28	16	1Hit300	3/3
バルカンパンチ(強)			19	19	14	16	1Hit400	3/3
ガトリングアタック(弱)	3	単発	8	8	14	16	1Hit300	6/3
ガトリングアタック(強)	4	単発	8	8	8	8	1Hit400	6/3
急降下爆弾パンチ(弱):上昇			12	22	16	21	200	5/3
急降下爆弾パンチ(弱):下降			16	20	29	28	800	0/3
急降下爆弾パンチ(強):上昇	3	単発	9	9	13	14	1Hit400	5/3
急降下爆弾パンチ(強):下降			21	30	30	30	1000	0/3
急降下爆弾パンチ(空中入力版・弱)			14	16	25	27	1000	5/3
急降下爆弾パンチ(空中入力版・強)			19	22	26	29	1000	5/3
スーパーアルゼンチンバックブリーカー(弱・強)	2		14	14	0	0	1000(24ドット)	10(5)
ラルフキック(弱)			21	26	24	32	500	8/8
ラルフキック(強)			24	33	32	38	800	8/8

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
バリバリバルカンパンチ(ノーマル):連打	14	単発	3	11	0	0	—	—
バリバリバルカンパンチ(ノーマル):フィニッシュ	+1		6	6	0	0	2500	—
バリバリバルカンパンチ(MAX):連打	24	単発	2	10	0	0	—	—
バリバリバルカンパンチ(MAX):フィニッシュ	+4	単発	7	7	0	0	2500	—
馬乗りバルカンパンチ(ノーマル):連打	13	単発	3	3	0	0	2500	—
馬乗りバルカンパンチ(ノーマル):フィニッシュ	+1		9	9	0	0	—	—
馬乗りバルカンパンチ(MAX):連打	23	単発	3	3	0	0	2500	—
馬乗りバルカンパンチ(MAX):フィニッシュ	+1		14	14	32	0	—	—
ギャラクティカファントム(ノーマル)			64	77	0	0	2500	—
ギャラクティカファントム(MAX)			90	240	0	0	2500	—

Data Base

クラーク

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			6	9	3	6	100	0/5	立ちC(近)	2	半数	11	11	12	13	1Hit300	0/9
立ちA(遠)			6	9	3	6	100	0/5	立ちC(遠)			16	21	20	13	300	0/9
垂直ジャンプA			8	11	6	7	300	0/5	垂直ジャンプC			15	23	20	15	400	0/9
前ジャンプA			7	10	4	8	300	0/5	前ジャンプC			13	18	18	15	400	0/9
後ジャンプA			6	10	4	7	300	0/5	後ジャンプC			13	18	18	13	400	0/9
屈みA			5	8	3	7	100	0/5	屈みC			14	17	20	11	200	0/9
立ちB(近)			6	8	4	5	200	0/5	立ちD(近)			13	16	21	10	400	0/9
立ちB(遠)			6	8	4	5	200	0/5	立ちD(遠)			16	19	21	10	400	0/9
垂直ジャンプB			8	10	7	6	300	0/5	垂直ジャンプD			14	21	19	12	400	0/9
前ジャンプB			7	9	5	7	300	0/5	前ジャンプD			13	15	19	12	400	0/9
後ジャンプB			6	9	5	6	300	0/5	後ジャンプD			13	15	13	12	400	0/9
屈みB			5	7	4	6	200	0/5	屈みD			14	16	8	10	300	0/9
ふっとばし攻撃			17	21	21	12	800	0/11	空中ふっとばし攻撃			16	20	13	11	800	0/11

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ストンピング			15	21	26	26	800	0/6

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
投げっぱなしジャーマン			20	20	0	0	1000(28ドット)	—
フィッシャーマンバスター			19	19	0	0	1000(28ドット)	—
デスレイクドライブ			21	21	0	0	1000(20ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
バルカンパンチ(弱)	3	単発	6	10	6	2	1Hit100	3/3
バルカンパンチ(強)	4	単発	6	9	3	6	1Hit200	3/3
ナパームストレッチ(弱)			20	20	16	0	800	6/8
ナパームストレッチ(強)			24	24	24	0	1000	6/8
スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー			22	22	0	0	800(28ドット)	10/0
ローリングクレイドル	5	単発	5	5	0	0	1000(28ドット)	10/0
フランケンシュタイナー(弱・強)			24	24	0	0	800(28ドット)	5(5)
スーパーアルゼンチンバックブリーカー(弱・強)	2	単発	15	15	0	0	1000(26ドット)	10(5)
/フラッシングエルボー(弱・強)		追加	6	6	4	0	800	0/0

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー(ノーマル)	4	単発	13	13	0	0	2500(30ドット)	—
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー(MAX):投げ	2	単発	12	12	0	0	—(30ドット)	—
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー(MAX):フィニッシュ	+2	単発	23	23	0	0	1Hit2500	—
ランニングスリー(ノーマル)			41	41	0	0	2500(28ドット)	—
ランニングスリー(MAX)	3	単発	27	27	0	0	2500(28ドット)	—

麻宮 アテナ

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	5	4	3	100	0/3	立ちC(近)			11	15	23	15	300	0/6
立ちA(遠)			4	6	4	3	100	0/3	立ちC(遠)			13	16	26	15	300	0/6
垂直ジャンプA			7	9	7	4	300	0/3	垂直ジャンプC			16	21	20	14	400	0/6
前ジャンプA			7	9	6	4	300	0/3	前ジャンプC			15	18	17	12	400	0/6
後ジャンプA			5	7	6	3	300	0/3	後ジャンプC			14	17	16	12	400	0/6
屈みA			4	5	4	3	100	0/3	屈みC			13	17	21	21	200	0/6
立ちB(近)			4	5	3	4	200	0/3	立ちD(近)			11	17	21	16	400	0/6
立ちB(遠)			5	6	3	5	200	0/3	立ちD(遠)			14	26	22	19	400	0/6
垂直ジャンプB			8	10	6	5	300	0/3	垂直ジャンプD			17	23	19	15	400	0/6
前ジャンプB			8	10	5	5	300	0/3	前ジャンプD			15	21	16	13	400	0/6
後ジャンプB			7	9	5	4	300	0/3	後ジャンプD			15	20	16	12	400	0/6
屈みB			5	6	3	4	200	0/3	屈みD			15	18	20	16	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	19	16	18	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			19	13	13	15	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
連環腿	2	単発	8	13	0	11	1Hit400	0/4
フェニックスボム			16	21	25	14	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ビットスルー			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
サイキックスルー			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
サイキックシュート			20	20	0	0	1000(20ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
サイコボールアタック(弱)			13	18	20	16	500	3/7
サイコボールアタック(強)			15	21	16	17	700	3/7
フェニックスアロー(弱)	3	単発	7	10	8	4	1Hit100	4/2
フェニックスアロー(強):回転	4	半数	8	8	6	6	1Hit100	4/2
フェニックスアロー(強):蹴り	+1		14	14	20	16	600	0/2
サイコリフレクター			14	19	20	0	400	4/2
v サイコリフレクター	3	半数	12	12	8	1	1Hit200	4/2
サイコソード(地/空・弱)	7	半数	3	8	3	3	1Hit100	5/2
サイコソード(地/空・強)	7	半数	3	10	4	7	1Hit200	5/2
サイキックテレポート(弱・強)			—	—	—	—	0	4/0
スーパーサイキックスルー(弱・強)			16	16	0	0	1000(20ドット)	5/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
シャイニングクリスタルビット(ノーマル)			36	36	0	0	2500	—
/クリスタルシュート(ノーマル)		追加	32	37	18	0	2500	—
シャイニングクリスタルビット(MAX)			48	54	0	0	2500	—
/クリスタルシュート(MAX)	3	追加(単発)	27	27	16	0	2500	—
空中シャイニングクリスタルビット(ノーマル)			32	32	0	0	2500	—
/空中クリスタルシュート(ノーマル)		追加	28	40	16	0	2500	—
空中シャイニングクリスタルビット(MAX)			44	57	0	0	2500	—
/空中クリスタルシュート(MAX)	3	追加(単発)	24	24	16	0	2500	—
シャイニングクリスタルビット(地/空)(MAX・ビキニ版)			56	62	0	0	2500	—
フェニックスファングアロー(ノーマル):分身	9	半数	10	10	0	0	1Hit200	—
フェニックスファングアロー(ノーマル):本体	+1		16	16	0	0	800	—
フェニックスファングアロー(MAX):分身	28	半数	10	10	0	0	1Hit100	—
フェニックスファングアロー(MAX):本体	+1		16	16	0	0	200	—

椎 拳崇

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	5	3	4	100	0/3	立ちC(近)			11	11	16	22	300	0/6
立ちA(遠)			5	5	3	5	100	0/3	立ちC(遠)	2	半数	9	9	13	16	1Hit300	0/6
垂直ジャンプA			8	8	5	5	300	0/3	垂直ジャンプC			16	16	17	15	400	0/6
前ジャンプA			8	8	5	5	300	0/3	前ジャンプC			15	15	17	15	400	0/6
後ジャンプA			6	6	4	4	300	0/3	後ジャンプC			15	24	15	14	400	0/6
屈みA			5	5	3	4	100	0/3	屈みC			11	24	18	13	200	0/6
立ちB(近)			4	14	4	3	200	0/3	立ちD(近)			12	12	23	13	400	0/6
立ちB(遠)			4	4	4	3	200	0/3	立ちD(遠)			13	18	25	16	400	0/6
垂直ジャンプB			7	14	6	4	300	0/3	垂直ジャンプD			16	16	18	14	400	0/6
前ジャンプB			7	7	6	3	300	0/3	前ジャンプD			15	15	16	14	400	0/6
後ジャンプB			5	5	5	3	300	0/3	後ジャンプD			15	15	16	13	400	0/6
屈みB			4	4	4	3	200	0/3	屈みD			15	15	19	11	300	0/6
ふっとばし攻撃			19	19	13	17	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	24	16	15	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
虎撲手			15	24	16	21	800	0/7
虎撲手(キャンセル版)			10	10	8	0	800	0/7
後旋腿			11	11	14	18	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
発勁			18	18	0	0	1000(24ドット)	—
巴投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
超球弾(弱)			12	12	16	13	500	3/5
超球弾(強)			14	14	14	16	700	3/5
龍顎砕(弱)	3	半数	11	11	8	0	1Hit200	6/3
龍顎砕(強)	3	半数	13	13	16	0	1Hit300	6/3
龍連牙 地龍	3	単発	8	8	14	0	1Hit300	7/4
龍連牙 天龍	3	半数	13	13	16	0	1Hit400	7/4
龍爪撃(弱)	4	半数	8	16	13	3	1Hit200	7/3
龍爪撃(強)	4	半数	10	10	13	5	1Hit200	7/3
龍連打(弱・強):連打	5	半数	1	1	0	0	1Hit200(20ドット)	8/1
龍連打(弱・強):フィニッシュ	+1		4	4	0	0	200	0/1

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
神龍凄煌裂脚(ノーマル):上昇①	3	単発	6	6	0	0	1Hit200	—
神龍凄煌裂脚(ノーマル):上昇②-1	+2	半数	6	6	0	0	1Hit200	—
神龍凄煌裂脚(ノーマル):上昇②-2	+6	半数	10	10	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(ノーマル):突進	3	単発	6	6	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(ノーマル):上昇-1	+2	半数	6	6	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(ノーマル):上昇-2	+6	半数	11	11	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(共通・MAX):上昇①	3	単発	5	5	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(共通・MAX):上昇②-1	+2	半数	5	5	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(共通・MAX):上昇②-2	+3	半数	15	15	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(共通・MAX):上昇③-1	+2	半数	3	3	0	0	1Hit200	—
神龍天舞脚(共通・MAX):上昇③-2	+12	半数	9	9	0	0	1Hit200	—
仙氣発勁(ノーマル):連打	4	半数	19	19	0	0	—(22ドット)	—
仙氣発勁(MAX):連打	11	半数	26	26	0	0	—(22ドット)	—
仙氣発勁(共通):フィニッシュ	+1		11	11	0	0	2500	—
肉まん(共通)			—	—	—	—	0	—

鎮 元斎

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			6	8	5	6	100	0/3	立ちC(近)			16	21	21	14	300	0/6
立ちA(遠)			7	9	5	6	100	0/3	立ちC(遠)			16	21	26	16	300	0/6
垂直ジャンプA			7	8	7	9	300	0/3	垂直ジャンプC	2	半数	11	11	12	10	1Hit400	0/6
前ジャンプA			7	8	7	9	300	0/3	前ジャンプC	2	半数	11	11	12	10	1Hit400	0/6
後ジャンプA			6	7	6	7	300	0/3	後ジャンプC	2	半数	11	11	12	8	1Hit400	0/6
屈みA			5	7	5	6	100	0/3	屈みC			17	20	21	19	200	0/6
立ちB(近)			7	9	4	7	200	0/3	立ちD(近)	2	半数	11	11	12	13	1Hit400	0/6
立ちB(遠)			8	10	4	7	200	0/3	立ちD(遠)			17	24	24	16	400	0/6
垂直ジャンプB			8	9	9	8	300	0/3	垂直ジャンプD			15	18	20	23	400	0/6
前ジャンプB			8	9	9	8	300	0/3	前ジャンプD			13	18	19	22	400	0/6
後ジャンプB			7	8	8	6	300	0/3	後ジャンプD			13	16	18	18	400	0/6
屈みB			6	8	7	6	200	0/3	屈みD			15	19	11	14	300	0/6
ふっとばし攻撃			17	21	20	18	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	20	20	15	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
酔歩瓢箪襲			18	22	17	16	800	0/7
酔歩瓢箪襲(キャンセル版)			12	12	8	8	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
強飲酒	8	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—
逆脚投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
瓢箪撃(弱)			15	20	21	16	600	4/4
瓢箪撃(強)	2	半数	15	15	19	15	1Hit800	4/4
柳燐蓬莱(弱)	6	単発	4	5	2	0	1Hit200	4/2
柳燐蓬莱(強):回転	3	単発	3	7	3	0	1Hit200	4/2
柳燐蓬莱(強):突進	6	単発	4	5	2	0	1Hit200	0/2
回転的空突拳(全派生入力共通・弱)			18	18	24	18	300	7/4
回転的空突拳(全派生入力共通・強)			22	16	18	20	500	7/4
酔管巻翁(弱・強)			—	—	—	—	0	0/0
/蝶襲鯥魚(弱)	2	追加(半数)	14	14	21	16	1Hit500	7/4
/蝶襲鯥魚(強)	2	追加(半数)	16	16	22	18	1Hit700	7/4
望月酔			—	—	—	—	0	0/0
/龍蛇反蹦	2	追加(半数)	14	14	18	18	1Hit400	4/5
/鯉魚反蹦		追加	19	19	27	16	800	4/5
鬼酔酒(弱)			12	16	18	16	800	4/4
鬼酔酒(強)			14	18	16	18	800	4/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
轟欄炎炮(ノーマル)			39	39	0	0	2500	—
轟欄炎炮(MAX)			58	64	0	0	2500	—
轟炎招来(ノーマル・弱):回転	9	半数	12	15	0	0	1Hit200	—
轟炎招来(ノーマル・強):回転	13	半数	12	15	0	0	1Hit200	—
轟炎招来(ノーマル・共通):フィニッシュ	+1		12	15	0	0	1Hit200	—
轟炎招来(MAX):回転	17	半数	3	6	0	0	1Hit200	—
轟炎招来(MAX):突進	11	半数	11	11	0	0	1Hit200	—

神楽 ちづる

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			8	8	5	9	100	0/3	立ちC(近)			13	13	18	19	300	0/6
立ちA(遠)			8	8	5	9	100	0/3	立ちC(遠)			13	13	21	19	300	0/6
垂直ジャンプA			8	11	6	10	300	0/3	垂直ジャンプC			12	22	20	20	400	0/6
前ジャンプA			7	7	6	9	300	0/3	前ジャンプC			11	11	19	17	400	0/6
後ジャンプA			6	6	6	9	300	0/3	後ジャンプC			11	22	18	15	400	0/6
屈みA			7	7	5	7	100	0/3	屈みC			13	13	19	22	200	0/6
立ちB(近)			6	6	4	10	200	0/3	立ちD(近)			13	22	22	27	400	0/6
立ちB(遠)			7	7	4	10	200	0/3	立ちD(遠)			14	14	16	15	400	0/6
垂直ジャンプB			6	6	5	12	300	0/3	垂直ジャンプD			11	22	17	21	400	0/6
前ジャンプB			5	5	5	10	300	0/3	前ジャンプD			11	11	16	19	400	0/6
後ジャンプB			4	11	4	10	300	0/3	後ジャンプD			11	11	16	15	400	0/6
屈みB			6	6	4	8	200	0/3	屈みD			12	12	15	14	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	22	32	26	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	16	13	17	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
錚錚			14	14	18	16	800	0/7
錚錚(キャンセル版)			5	5	0	0	800	0/7
瑲瑲			12	12	14	18	800	0/7
淙淙			13	13	16	14	800	0/5

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
令月			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
回天			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
天神の理(弱)	2	単発	11	11	26	6	1Hit300	4/2
天神の理(強)	2	単発	12	12	17	8	1Hit400	4/2
神速の祝詞(A)			14	14	16	23	600	6/6
神速の祝詞(B)			16	16	16	24	600	6/6
神速の祝詞(C)			18	18	16	23	800	6/6
神速の祝詞(D)			22	22	16	24	800	6/6
/神速の祝詞 天瑞(A・B)		追加	12	12	14	0	500	4/4
/神速の祝詞 天瑞(C・D)		追加	9	9	14	0	700	4/4
玉響の瑟音(弱)			16	16	20	16	500	4/7
玉響の瑟音(強)			22	28	27	18	800	4/7
頂門の一針(A・B)			14	14	23	18	500	6/6
頂門の一針(C・D)			14	14	25	18	800	6/6

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
零技の礎(ノーマル)			30	30	0	0	2500	—
零技の礎(MAX)			34	34	0	0	2500	—
三籟の布陣(ノーマル)	19	単発	1	1	0	0	1Hit200	—
三籟の布陣(MAX)	23	単発	1	1	0	0	1Hit100	—

不知火 舞

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			6	9	3	2	100	0/2	立ちC(近)			13	20	8	8	300	0/5
立ちA(遠)			6	9	3	2	100	0/2	立ちC(遠)			16	23	11	20	300	0/5
垂直ジャンプA			9	11	4	4	300	0/2	垂直ジャンプC			15	21	11	8	400	0/5
前ジャンプA			7	9	4	4	300	0/2	前ジャンプC			14	18	9	7	400	0/5
後ジャンプA			7	9	4	3	300	0/2	後ジャンプC			13	17	8	7	400	0/5
屈みA			6	9	3	2	100	0/2	屈みC			13	13	17	24	200	0/5
立ちB(近)			5	5	7	5	200	0/2	立ちD(近)			12	12	20	21	400	0/5
立ちB(遠)			5	5	7	6	200	0/2	立ちD(遠)			13	13	21	24	400	0/5
垂直ジャンプB			8	10	3	7	300	0/2	垂直ジャンプD			13	13	24	20	400	0/5
前ジャンプB			10	10	8	6	300	0/2	前ジャンプD			12	12	22	18	400	0/5
後ジャンプB			8	8	7	5	300	0/2	後ジャンプD			11	11	18	17	400	0/5
屈みB			5	5	5	5	200	0/2	屈みD			14	16	16	18	300	0/5
ふっとばし攻撃			14	14	17	21	800	0/7	空中ふっとばし攻撃			13	15	20	16	800	0/7

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
紅鶴の舞	2	単発	9	9	11	12	1Hit300	0/4
紅鶴の舞(キャンセル版)	2	単発	7	7	0	0	1Hit300	0/4
黒燕の舞			12	12	14	16	800	0/7
黒燕の舞(キャンセル版)			7	7	0	0	800	0/7
大輪風車落とし			14	14	24	14	700	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
不知火剛臨			20	20	0	0	800(24ドット)	—
風車崩し			19	19	0	0	800(24ドット)	—
夢桜			20	20	0	0	800(20ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
花蝶扇(弱)			12	18	11	8	500	3/7
花蝶扇(強)			12	20	5	2	700	3/7
龍炎舞(弱)			14	14	28	16	500	4/4
龍炎舞(強)	2	半数	12	12	16	20	1Hit500	4/4
飛翔龍炎陣(弱)	2	単発	9	9	19	16	1Hit300	6/4
飛翔龍炎陣(強)	2	半数	16	16	16	20	1Hit400	6/4
必殺忍蜂(弱)	2	半数	13	13	20	12	1Hit600	7/3
必殺忍蜂(強)	2	半数	15	15	16	16	1Hit800	7/3
ムササビの舞(地/空共通・弱)			16	16	25	17	800	4/6
ムササビの舞(地/空共通・強)			18	18	20	23	1000	4/6
白鷺の舞(弱)	3	半数	8	8	3	3	1Hit100	4/2
白鷺の舞(強)	5	半数	11	11	2	2	1Hit100	4/2

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
超必殺忍蜂(ノーマル)	6	単発	8	8	0	2	1Hit400	—
超必殺忍蜂(MAX)	12	単発	6	6	0	1	1Hit300	—
鳳凰の舞(ノーマル・弱)	5	半数	21	21	0	2	1Hit400	—
鳳凰の舞(ノーマル・強)	6	半数	21	21	0	2	1Hit400	—
鳳凰の舞(MAX)	13	半数	28	28	0	1	1Hit200	—
水鳥の舞(ノーマル)	3	単発	13	22	0	0	1Hit500	—
水鳥の舞(MAX)	3	単発	18	28	0	0	1Hit900	—

キング

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	5	3	3	100	0/3	立ちC(近)			11	14	18	15	300	0/6
立ちA(遠)			4	5	3	4	100	0/3	立ちC(遠)			12	17	22	15	300	0/6
垂直ジャンプA			5	6	5	6	300	0/3	垂直ジャンプC			14	18	22	17	400	0/6
前ジャンプA			4	5	5	5	300	0/3	前ジャンプC			12	16	19	17	400	0/6
後ジャンプA			4	5	4	4	300	0/3	後ジャンプC			11	15	18	16	400	0/6
屈みA			3	4	3	4	100	0/3	屈みC			12	15	16	24	200	0/6
立ちB(近)			7	8	4	4	200	0/3	立ちD(近)	2	半数	10	10	12	13	1Hit400	0/6
立ちB(遠)			7	8	5	3	200	0/3	立ちD(遠)			16	21	23	17	400	0/6
垂直ジャンプB			8	10	7	5	300	0/3	垂直ジャンプD			16	25	22	22	400	0/6
前ジャンプB			7	8	7	5	300	0/3	前ジャンプD			13	21	22	16	400	0/6
後ジャンプB			7	8	6	3	300	0/3	後ジャンプD			12	19	22	15	400	0/6
屈みB			6	7	4	3	200	0/3	屈みD			15	18	16	15	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	19	14	14	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	18	15	12	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
スライディングキック			14	18	24	16	800	0/5
スライディングキック(キャンセル版)			10	10	8	0	800	0/5

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ホールドラッシュ	2	単発	11	11	0	0	1000(24ドット)	—
フックバスター			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ベノムストライク(弱)			13	16	20	16	500	3/5
ベノムストライク(強)			15	20	18	18	700	3/5
ダブルストライク(弱):1発目			9	11	10	16	500	3/4
ダブルストライク(弱):2発目	+1		12	14	18	0	500	0/4
ダブルストライク(強):1発目			10	12	6	28	700	3/4
ダブルストライク(強):2発目	+1		13	15	16	0	700	0/4
トラップショット(弱・強):連打	11	単発	1	1	2	10	800	4/2
トラップショット(弱・強):フィニッシュ	+1		9	9	0	0	500	0/2
トルネードキック(弱)	4	単発	5	8	6	0	1Hit200	6/2
トルネードキック(強)	6	単発	4	9	4	0	1Hit200	6/2
サプライズローズ(弱・強):上昇	2	単発	6	9	16	18	1Hit200	7/2
サプライズローズ(弱):下降	+2	単発	6	9	4	2	1Hit200	0/2
サプライズローズ(強):下降	+2	単発	6	8	2	4	1Hit200	0/2
ミラージュキック(弱)1発目			8	12	22	16	200	6/2
ミラージュキック(弱):連打	+3	単発	5	5	2	2	1Hit200	0/2
ミラージュキック(強)1発目			10	14	16	20	200	6/2
ミラージュキック(強):連打	+3	単発	5	5	2	3	1Hit200	0/2

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
イリュージョンダンス(ノーマル):連打	10	単発	4	4	0	0	1Hit200	—
イリュージョンダンス(MAX):連打	16	単発	4	4	0	0	1Hit200	—
イリュージョンダンス(共通):上昇	+4	単発	5	5	0	0	1Hit200	—
サイレントフラッシュ(ノーマル):回転			14	22	0	0	2500	—
サイレントフラッシュ(ノーマル):上昇	+2	単発	18	18	0	0	—	—
サイレントフラッシュ(MAX):回転	4	単発	5	9	0	0	2500	—
サイレントフラッシュ(MAX):上昇	+7	単発	8	8	0	0	—	—

キム・カッファン

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			3	5	4	4	100	0/3	立ちC(近)	2	半数	9	9	14	10	1Hit300	0/6
立ちA(遠)			4	6	4	4	100	0/3	立ちC(遠)			14	19	15	16	300	0/6
垂直ジャンプA			6	8	5	6	300	0/3	垂直ジャンプC			14	18	17	16	400	0/6
前ジャンプA			5	7	4	5	300	0/3	前ジャンプC			12	20	16	19	400	0/6
後ジャンプA			4	6	3	4	300	0/3	後ジャンプC			12	17	14	16	400	0/6
屈みA			3	5	3	4	100	0/3	屈みC			15	24	19	16	200	0/6
立ちB(近)			6	7	5	4	200	0/3	立ちD(近)			13	15	19	16	400	0/6
立ちB(遠)			8	9	5	4	200	0/3	立ちD(遠)			14	16	22	16	400	0/6
垂直ジャンプB			10	11	8	6	300	0/3	垂直ジャンプD			14	16	20	18	400	0/6
前ジャンプB			8	9	7	5	300	0/3	前ジャンプD			12	15	20	17	400	0/6
後ジャンプB			7	8	6	4	300	0/3	後ジャンプD			12	15	19	16	400	0/6
屈みB			5	6	4	4	200	0/3	屈みD			15	18	17	14	300	0/6
ふっとばし攻撃			15	18	14	14	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			15	18	13	13	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
トラ・ヨプチャギ			10	19	16	8	800	0/7
ねりチャギ	2	単発	8	12	14	0	1Hit400	0/7
ねりチャギ(キャンセル版)	2	単発	6	6	0	0	1Hit400	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
首極め落とし			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
殺脚投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
飛燕斬(弱)	1		13	13	17	16	400	7/3
飛燕斬(強):上昇	3	単発	5	10	5	3	1Hit300	7/3
飛燕斬(強):下降	+1		8	17	16	8	300	0/3
半月斬(弱)	2	単発	8	12	14	4	1Hit300	7/4
半月斬(強)	2	単発	9	15	13	8	1Hit300	7/4
飛翔脚(弱)	3	半数	4	6	6	0	1Hit300	5/3
飛翔脚(強)	4	半数	4	6	6	0	1Hit300	5/3
流星落(弱):滑り			5	9	0	20	—	5/4
流星落(弱):叩きつけ	+1		10	13	25	0	600	0/4
流星落(強):滑り			7	11	0	18	—	5/4
流星落(強):叩きつけ	+1		11	15	16	0	800	0/4
空砂塵(弱)	2	半数	12	12	11	16	1Hit300	9/3
空砂塵(強)	3	半数	12	12	11	16	1Hit300	9/3
覇気脚(弱・強)			11	15	13	8	300	2/7
三連撃(弱・強)1発目			6	10	8	10	400	3/3
三連撃(弱・強)2発目	+1		6	10	8	10	400	0/3
三連撃(弱)3発目	+2	単発	13	17	8	8	1Hit400	0/3
三連撃(強)3発目	+1		16	21	4	12	400	0/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
鳳凰脚(地/空・ノーマル):連打	8	単発	4	4	0	0	1Hit200	—
鳳凰脚(地/空・ノーマル):上昇	+4	単発	6	6	0	0	1Hit200	—
鳳凰脚(地/空・MAX):連打	13	半数	3	3	0	0	1Hit100	—
鳳凰脚(地/空・MAX):上昇	+8	単発	5	5	0	0	1Hit200	—
鳳凰天舞脚(ノーマル):連打	11	半数	3	3	0	0	1Hit200	—
鳳凰天舞脚(ノーマル):フィニッシュ	+1	半数	13	13	0	0	1Hit200	—
鳳凰天舞脚(MAX):連打	18	半数	3	3	0	0	1Hit100	—
鳳凰天舞脚(MAX):フィニッシュ	+4	半数	13	13	0	0	1Hit200	—

チャン・コーハン

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			10	10	8	7	100	0/6	立ちC(近)	2	半数	14	14	14	11	1Hit300	0/12
立ちA(遠)			10	10	8	7	100	0/6	立ちC(遠)			18	29	24	20	300	0/12
垂直ジャンプA			12	12	10	10	300	0/6	垂直ジャンプC			19	28	24	18	400	0/12
前ジャンプA			11	11	9	9	300	0/6	前ジャンプC			19	27	23	17	400	0/12
後ジャンプA			11	11	8	8	300	0/6	後ジャンプC			19	26	22	16	400	0/12
屈みA			10	10	7	6	100	0/6	屈みC			16	23	18	14	200	0/12
立ちB(近)			11	11	7	7	200	0/6	立ちD(近)			19	19	19	19	400	0/12
立ちB(遠)			11	11	7	7	200	0/6	立ちD(遠)			19	19	27	18	400	0/12
垂直ジャンプB			13	13	9	10	300	0/6	垂直ジャンプD			20	20	20	21	400	0/12
前ジャンプB			12	12	8	9	300	0/6	前ジャンプD			20	20	20	20	400	0/12
後ジャンプB			12	12	7	8	300	0/6	後ジャンプD			20	20	19	19	400	0/12
屈みB			11	11	6	6	200	0/6	屈みD			17	26	23	26	300	0/12
ふっとばし攻撃			18	18	24	19	800	0/14	空中ふっとばし攻撃			18	26	22	15	800	0/14

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ひき逃げ			16	24	0	0	800	0/8

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
破顔撃			22	22	0	0	1000(40ドット)	—
鎖締め	16	単発	2	2	0	0	1000(40ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
鉄球粉砕撃(弱)			28	36	34	28	500	10/13
鉄球粉砕撃(強)			35	46	40	32	600	10/13
鉄球大回転(弱・強)			19	19	24	2	600	10/7
鉄球飛燕斬(弱):上昇			18	18	18	16	600	8/10
鉄球飛燕斬(弱):下降	+1		15	15	16	8	600	0/10
鉄球飛燕斬(強):上昇			20	20	16	26	800	8/10
鉄球飛燕斬(強):下降	+1		30	30	29	16	800	0/10
大破壊投げ(弱・強)	8	単発	4	4	0	0	1000(30ドット)	7(5)

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
鉄球大暴走(ノーマル):連打	10	半数	5	5	0	0	2500	—
鉄球大暴走(MAX):連打	13	半数	4	4	0	0	2500	—
鉄球大暴走(MAX):鉄球回転	+3	半数	11	11	0	0	—	—
鉄球大暴走(共通):フィニッシュ(ジャンプ)	+1		18	18	0	0	—	—
鉄球大暴走(共通):フィニッシュ(打撃)	+1		24	24	0	0	—	—
鉄球大暴走(共通):フィニッシュ(その他)	+1		22	22	0	0	—	—
/鉄球大暴走の転倒(MAX)		変化	16	24	0	0	2500	—
鉄球大圧殺(ノーマル・弱)			38	38	0	0	2500	—
鉄球大圧殺(ノーマル・強)	2	半数	38	38	0	0	1Hit2500	—
鉄球大圧殺(MAX):上昇			35	35	0	0	2500	—
鉄球大圧殺(MAX):下降			60	60	0	0	2500	—

チョイ・ボンゲ

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	7	6	2	100	0/3	立ちC(近)			14	19	19	12	300	0/6
立ちA(遠)			4	7	7	3	100	0/3	立ちC(遠)			14	20	19	12	300	0/6
垂直ジャンプA			6	9	9	3	300	0/3	垂直ジャンプC			15	21	21	13	400	0/6
前ジャンプA			5	8	8	3	300	0/3	前ジャンプC	2	半数	10	10	12	11	1Hit400	0/6
後ジャンプA			4	7	7	2	300	0/3	後ジャンプC	2	半数	10	10	12	10	1Hit400	0/6
屈みA			4	7	6	2	100	0/3	屈みC			14	19	16	16	200	0/6
立ちB(近)			5	5	9	4	200	0/3	立ちD(近)			15	15	22	17	400	0/6
立ちB(遠)			5	5	9	5	200	0/3	立ちD(遠)			15	15	22	17	400	0/6
垂直ジャンプB			8	8	12	7	300	0/3	垂直ジャンプD			17	17	24	20	400	0/6
前ジャンプB			6	6	11	6	300	0/3	前ジャンプD			16	16	23	19	400	0/6
後ジャンプB			6	6	10	5	300	0/3	後ジャンプD			16	16	22	18	400	0/6
屈みB			6	6	10	5	200	0/3	屈みD			14	14	18	25	300	0/6
ふっとばし攻撃			15	15	16	29	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			15	15	19	18	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
二段斬	2	半数	13	13	8	8	1Hit400	0/4
通り魔蹴り			16	16	16	20	600	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
頭乗刺し	16	単発	2	2	0	0	1000(24ドット)	—
下血突き			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
竜巻疾風斬(弱)	7	半数	8	8	5	4	1Hit100	6/2
竜巻疾風斬(強)	8	半数	8	8	3	4	1Hit100	6/2
飛翔脚(弱)	4	半数	9	9	17	12	1Hit200	7/3
飛翔脚(強)	5	半数	10	10	8	18	1Hit200	7/3
飛翔空裂斬(弱)			16	21	12	8	400	7/4
飛翔空裂斬(強)			13	21	12	11	6000	7/4
旋風飛猿刺突(弱)			12	24	12	11	400	7/4
旋風飛猿刺突(強)			13	21	12	11	600	7/4
/方向転換突進(飛翔空裂斬・疾風飛猿刺突)		追加	11	20	4	4	600	0/4
疾走飛翔斬(弱)			19	22	25	13	600	7/3
疾走飛翔斬(強)			21	26	20	14	900	7/3
回転飛猿斬(弱・強)	9	単発	3	3	2	1	1Hit100	7/1
/奇襲飛猿突き(弱)		追加	19	24	18	8	900	0/6
/奇襲飛猿突き(強)		追加	21	26	12	16	900	0/6

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
真!超絶竜巻真空斬(ノーマル)			45	45	0	0	2500	—
真!超絶竜巻真空斬(MAX)	3	半数	38	38	8	8	2500	—
鳳凰脚(ノーマル):連打	12	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
鳳凰脚(ノーマル):フィニッシュ	+2	単発	5	5	0	0	1Hit100	—
鳳凰脚(MAX):連打	24	単発	2	2	0	0	1Hit100	—
鳳凰脚(MAX):フィニッシュ	+4	単発	9	9	0	0	1Hit100	—

七枷 社

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			7	7	3	8	100	0/3	立ちC(近)			13	13	15	16	300	0/6
立ちA(遠)			7	7	4	8	100	0/3	立ちC(遠)			15	15	15	24	300	0/6
垂直ジャンプA			9	9	5	9	300	0/3	垂直ジャンプC			17	17	17	19	400	0/6
前ジャンプA			9	9	5	7	300	0/3	前ジャンプC			12	12	15	17	400	0/6
後ジャンプA			7	7	4	6	300	0/3	後ジャンプC			12	12	12	16	400	0/6
屈みA			5	5	3	6	100	0/3	屈みC			14	14	13	17	200	0/6
立ちB(近)			6	6	5	5	200	0/3	立ちD(近)			14	14	23	26	400	0/6
立ちB(遠)			7	7	5	7	200	0/3	立ちD(遠)			17	17	17	19	400	0/6
垂直ジャンプB			10	10	6	7	300	0/3	垂直ジャンプD			17	17	19	15	400	0/6
前ジャンプB			9	9	6	6	300	0/3	前ジャンプD			12	12	17	15	400	0/6
後ジャンプB			6	6	3	5	300	0/3	後ジャンプD			12	12	15	14	400	0/6
屈みB			7	7	3	5	200	0/3	屈みD			16	16	16	18	300	0/6
ふっとばし攻撃			19	19	16	29	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	16	13	15	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ステップサイドキック			10	10	0	0	500	0/7
リグレットバッシュ			12	12	0	19	800	0/7
リグレットバッシュ(キャンセル版)			5	5	0	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
レバーブロー			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
ハチェットスルー			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ミサイルマイトバッシュ(弱)	2	単発	10	10	12	11	1Hit300	6/2
ミサイルマイトバッシュ(強)	4	単発	6	6	4	8	1Hit200	6/2
アッパーデュエル(弱)	2	単発	8	8	11	7	1Hit200	6/3
アッパーデュエル(強)	3	単発	8	8	6	7	1Hit300	6/3
スレッジハンマー(弱)			21	21	27	17	500	7/4
スレッジハンマー(強)			22	22	23	21	800	7/4
ジェットカウンター(弱)			14	14	19	14	500	7/3
/ジェットカウンター・スティル(弱)		追加	9	9	6	10	500	2/2
/ジェットカウンター・スティル(強)		追加	10	10	8	8	500	2/2
ジェットカウンター(強)			14	14	11	16	800	7/3
/ジェットカウンター・スティル(弱)		追加	9	9	6	10	500	2/2
/ジェットカウンター・スティル(強)		追加	7	7	4	4	500	2/2

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ミリオンバッシュストリーム(ノーマル):連打	12	半数	11	11	0	0	2500	—
ミリオンバッシュストリーム(ノーマル):フィニッシュ	+1	半数	12	12	0	10	—	—
ミリオンバッシュストリーム(MAX):連打	21	半数	14	14	0	0	2500	—
ミリオンバッシュストリーム(MAX):フィニッシュ	+2	半数	15	15	0	6	—	—
ファイナルインパクト(ノーマル):溜め1段階			36	36	0	8	2500	—
ファイナルインパクト(ノーマル):溜め2段階			48	48	0	16	2500	—
ファイナルインパクト(ノーマル):溜め3段階			58	58	0	24	2500	—
ファイナルインパクト(ノーマル):溜め4段階			64	64	0	0	2500	—
ファイナルインパクト(MAX):溜め1段階			46	46	0	24	2500	—
ファイナルインパクト(MAX):溜め2段階			59	59	0	32	2500	—
ファイナルインパクト(MAX):溜め3段階			68	68	0	240	2500	—
ファイナルインパクト(MAX):溜め4段階			82	82	0	0	2500	—

シェルミー

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	8	4	5	100	0/3	立ちC(近)			13	18	18	12	300	0/6
立ちA(遠)			5	8	4	5	100	0/3	立ちC(遠)			17	23	24	12	300	0/6
垂直ジャンプA			7	10	7	6	300	0/3	垂直ジャンプC			16	22	21	14	400	0/6
前ジャンプA			6	9	5	7	300	0/3	前ジャンプC			12	17	20	14	400	0/6
後ジャンプA			5	9	5	6	300	0/3	後ジャンプC			12	17	17	12	400	0/6
屈みA			5	7	4	6	100	0/3	屈みC			13	16	19	10	200	0/6
立ちB(近)	2	半数	4	4	5	4	1Hit200	0/3	立ちD(近)			15	16	20	9	400	0/6
立ちB(遠)	2	半数	4	4	5	4	1Hit200	0/3	立ちD(遠)			15	18	20	18	400	0/6
垂直ジャンプB			7	9	8	5	300	0/3	垂直ジャンプD			15	22	21	11	400	0/6
前ジャンプB			6	8	6	6	300	0/3	前ジャンプD			12	14	19	11	400	0/6
後ジャンプB			5	8	6	5	300	0/3	後ジャンプD			12	14	14	11	400	0/6
屈みB			5	6	5	5	200	0/3	屈みD			16	18	9	9	300	0/6
ふっとばし攻撃			20	23	18	11	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			18	22	18	10	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
シェルミースタンド	2	単発	9	14	0	10	1Hit400	0/4
シェルミースタンド(キャンセル版)	2	単発	4	4	0	0	1Hit400	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
シェルミーフラッシュ・オリジナル			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
フロントフラッシュ			21	21	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
シェルミースパイラル(弱・強)			26	26	0	0	1000(26ドット)	8(5)
シェルミーホイップ(弱・強)	2	単発	13	13	0	0	1000	7/2
シェルミークラッチ(弱)			20	20	18	0	800(20ドット)	6/0
シェルミークラッチ(強)			23	23	26	0	1000(20ドット)	6/0
/シェルミーキュート(弱・強)		追加	7	7	6	0	800	0/0
シェルミーシュート(弱)			20	20	0	0	1000(20ドット)	12/0
シェルミーシュート(強)			22	22	0	0	1000(20ドット)	12/0
アクセルスピンキック(弱)			20	28	26	17	500	5/5
アクセルスピンキック(強)			23	26	24	17	700	5/5

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
シェルミーフラッシュ(ノーマル)			48	48	0	0	2500(28ドット)	—
シェルミーフラッシュ(MAX)	11	単発	5	5	0	0	2500(28ドット)	—
シェルミーカーニバル(ノーマル)	3	単発	16	16	0	0	2500(28ドット)	—
シェルミーカーニバル(MAX)	5	単発	14	14	0	0	2500×2(28ドット)	—

クリス

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	7	3	4	100	0/3	立ちC(近)			10	16	20	20	300	0/6
立ちA(遠)			4	7	4	4	100	0/3	立ちC(遠)	2	半数	10	10	10	13	1Hit300	0/6
垂直ジャンプA			7	9	4	5	300	0/3	垂直ジャンプC			13	21	20	18	400	0/6
前ジャンプA			6	8	3	5	300	0/3	前ジャンプC			11	18	19	18	400	0/6
後ジャンプA			5	7	3	5	300	0/3	後ジャンプC			11	18	18	17	400	0/6
屈みA			3	5	2	4	100	0/3	屈みC	2	半数	11	11	9	20	1Hit200	0/6
立ちB(近)			4	6	4	3	200	0/3	立ちD(近)			10	15	20	21	400	0/6
立ちB(遠)			4	6	4	4	200	0/3	立ちD(遠)			13	21	22	24	400	0/6
垂直ジャンプB			6	8	5	4	300	0/3	垂直ジャンプD			12	19	20	17	400	0/6
前ジャンプB			5	7	4	3	300	0/3	前ジャンプD			11	16	14	18	400	0/6
後ジャンプB			4	6	4	3	300	0/3	後ジャンプD			11	16	13	17	400	0/6
屈みB			3	5	3	3	200	0/3	屈みD			14	18	19	21	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	22	14	18	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			15	20	13	12	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
スピニングアレイ			9	17	0	14	700	0/7
リバースアンカーキック	2	半数	10	10	7	11	1Hit300	0/4
リバースアンカーキック(キャンセル版)	2	半数	7	7	4	4	1Hit300	0/4
キャリーオフキック			13	18	19	12	700	0/5

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ステップターン	3	単発	6	6	0	0	1000(24ドット)	—
エリアルドロップ			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
スライドタッチ(弱)			13	25	27	19	500	7/4
スライドタッチ(強)			15	24	24	22	700	7/4
ハンティングエア(弱)			14	21	18	17	600	6/6
ハンティングエア(強)			15	22	16	16	800	6/6
グライダースタンプ(弱)			15	22	18	16	600	6/6
グライダースタンプ(強)			15	24	15	16	800	6/6
シューティングダンサー・スラスト(弱・強):突進1			7	16	0	14	600	7/4
シューティングダンサー・スラスト(弱):突進2	+1		9	14	11	16	500	0/4
シューティングダンサー・スラスト(強):突進2	+1		11	14	13	16	500	0/4
シューティングダンサー・ステップ(弱・強):突進			7	16	0	14	600	7/4
シューティングダンサー・ステップ(弱):踏みつけ			15	24	29	20	700	0/4
シューティングダンサー・ステップ(強):踏みつけ			17	24	26	20	700	0/4
スクランブルダッシュ(弱・強)			—	—	—	—	0	5/0
ディレクションチェンジ(弱・強)			—	—	—	—	0(16ドット)	8/0

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ツイスタードライブ(ノーマル)	10	単発	4	16	0	0	2500	—
ツイスタードライブ(MAX)	15	単発	4	14	0	0	2500	—
チェーンスライドタッチ(ノーマル)	5	単発	8	16	0	4	2500	—
チェーンスライドタッチ(MAX)	18	単発	8	17	0	0	2500	—

山崎 竜二

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			8	10	3	4	100	0/3	立ちC(近)			15	18	16	17	300	0/6
立ちA(遠)			8	10	3	4	100	0/3	立ちC(遠)			17	22	19	26	300	0/6
垂直ジャンプA			6	9	6	8	300	0/3	垂直ジャンプC			12	17	22	18	400	0/6
前ジャンプA			5	8	5	6	300	0/3	前ジャンプC			12	16	22	16	400	0/6
後ジャンプA			5	8	4	6	300	0/3	後ジャンプC			12	15	22	15	400	0/6
屈みA			8	9	2	3	100	0/3	屈みC			14	21	17	14	200	0/6
立ちB(近)			7	8	3	4	200	0/3	立ちD(近)	2	半数	12	12	13	19	1Hit400	0/6
立ちB(遠)			8	10	4	4	200	0/3	立ちD(遠)			16	20	22	27	400	0/6
垂直ジャンプB			5	8	6	8	300	0/3	垂直ジャンプD			11	16	24	20	400	0/6
前ジャンプB			4	7	5	6	300	0/3	前ジャンプD			11	15	24	18	400	0/6
後ジャンプB			4	7	4	6	300	0/3	後ジャンプD			11	14	24	14	400	0/6
屈みB			7	8	2	3	200	0/3	屈みD			16	19	16	16	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	19	18	20	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			12	17	14	13	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ブッ刺し	2	単発	9	13	17	13	1Hit400	0/4
ブッ刺し(キャンセル版)	2	単発	6	6	0	0	1Hit400	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
シメアゲ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
ブン投げ			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
蛇使い(A)	2	半数	12	12	16	18	1Hit500	4/4
蛇使い(B・C)	2	半数	10	10	11	13	1Hit500	4/4
サドマゾ(弱・強)			13	17	26	0	1000	0/12
倍返し(弱)	2	半数	9	9	12	12	1Hit400	0/4
倍返し(強)	2	半数	9	9	9	18	1Hit700	0/4
/倍返しはね返し弾(弱・強)		変化	27	32	28	0	0	0/0
裁きの匕首(弱)	2	単発	9	14	10	8	1Hit200	7/4
裁きの匕首(強)	4	単発	6	10	4	5	1Hit300	7/4
爆弾パチキ(弱・強)			22	22	0	0	1000(20ドット)	8(5)
ヤキ入れ	2	半数	12	12	13	20	1Hit300	4/4
砂かけ			12	17	0	0	700	4/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ギロチン(ノーマル):上昇	2	半数	4	4	0	10	2500	—
ギロチン(ノーマル):引きずり	+9	単発	4	4	0	0	—	—
ギロチン(MAX):上昇	2	半数	14	14	0	13	2500	—
ギロチン(MAX):引きずり	+11	単発	4	4	0	0	—	—
ギロチン(MAX):踏みつけ	+7	半数	2	2	0	0	—	—
ドリル(共通):発動	2	半数	9	9	0	0	2500(22ドット)	—
ドリル(ノーマル):1段階	+9	半数	13	13	0	0	—	—
ドリル(ノーマル):2段階	+10	半数	14	14	0	0	—	—
ドリル(ノーマル):3段階①	+10	単発	4	4	0	0	—	—
ドリル(ノーマル):3段階②	+4	半数	2	2	0	0	—	—
ドリル(ノーマル):4段階	+25	半数	8	8	0	0	—	—
ドリル(MAX):1段階	+18	半数	20	20	0	0	—	—
ドリル(MAX):2段階	+21	半数	22	22	0	0	—	—
ドリル(MAX):3段階①	+15	単発	4	4	0	0	—	—
ドリル(MAX):3段階②	+10	半数	2	2	0	0	—	—
ドリル(MAX):4段階	+41	半数	12	12	0	0	—	—

ブルー・マリー

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	5	3	5	100	0/4	立ちC(近)	2	半数	8	8	14	4	1Hit300	0/7
立ちA(遠)			4	5	3	7	100	0/4	立ちC(遠)	2	半数	11	11	16	8	1Hit300	0/7
垂直ジャンプA			6	7	5	9	300	0/4	垂直ジャンプC			15	17	22	18	400	0/7
前ジャンプA			5	6	4	6	300	0/4	前ジャンプC			11	21	20	16	400	0/7
後ジャンプA			4	5	4	5	300	0/4	後ジャンプC			11	17	19	16	400	0/7
屈みA			4	5	3	3	100	0/4	屈みC			12	19	16	16	200	0/7
立ちB(近)			4	5	2	9	200	0/4	立ちD(近)	2	半数	9	9	13	10	1Hit400	0/7
立ちB(遠)			4	7	2	7	200	0/4	立ちD(遠)			16	21	23	24	400	0/7
垂直ジャンプB			7	8	4	10	300	0/4	垂直ジャンプD			13	22	21	21	400	0/7
前ジャンプB			6	7	4	6	300	0/4	前ジャンプD			11	19	19	14	400	0/7
後ジャンプB			5	6	4	4	300	0/4	後ジャンプD			11	16	20	15	400	0/7
屈みB			4	5	3	4	200	0/4	屈みD			15	18	17	13	300	0/7
ふっとばし攻撃			16	21	14	12	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			18	20	13	12	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ハンマーアーチ			12	19	17	20	700	0/7
ハンマーアーチ(キャンセル版)			5	5	0	0	700	0/7
クライミングアロー			15	21	21	15	700	0/7
ダブルローリング	2	単発	8	13	13	0	1Hit300	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ビクトル投げ	2	単発	11	11	0	0	1000(24ドット)	—
ヘッドスロー			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
スピンフォール(弱)			15	18	26	16	400	4/4
スピンフォール(強)			17	21	30	23	700	4/4
M.スパイダー(弱・強)			17	17	0	0	800(16ドット)	10/0
ストレート・スライサー(弱)			11	18	0	12	400	8/0
ストレート・スライサー(強)			11	14	0	24	700	8/0
/クラブ・クラッチ(弱・強)		追加	12	12	0	0	500	5/0
バーチカル・アロー(弱)	2	半数	10	10	0	12	1Hit300	10/0
バーチカル・アロー(強)	2	半数	11	11	0	18	1Hit400	10/0
/M.スナッチャー(弱・強)		追加	12	12	0	0	700	5/0
M.リバースフェイスロック	2	単発	13	13	0	0	1000	0/12
M.ヘッドバスター			11	11	0	0	1000	0/12
バックドロップ・リアル(弱・強)			20	20	0	0	1000(22ドット)	6(5)

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
M.タイフーン(ノーマル)			44	44	0	0	2500(24ドット)	—
M.タイフーン(MAX)			62	62	0	0	2500(24ドット)	—
M.スプラッシュローズ(ノーマル)	8	半数	20	20	0	0	200×9	—
M.スプラッシュローズ(MAX):突進	25	半数	14	14	0	0	1Hit100	—
M.スプラッシュローズ(MAX):フィニッシュ	3	半数	10	10	0	0	1Hit100	—
M.ダイナマイトスウィング(ノーマル):蹴り			9	18	0	0	2500	—
M.ダイナマイトスウィング(ノーマル):投げ	+5	単発	7	7	0	0	—	—
M.ダイナマイトスウィング(MAX):蹴り			9	20	0	0	2500	—
M.ダイナマイトスウィング(MAX):投げ	+11	単発	6	6	0	0	—	—

ビリー・カーン

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			7	10	3	6	100	0/2	立ちC(近)			12	18	16	16	300	0/5
立ちA(遠)			7	10	3	6	100	0/2	立ちC(遠)			13	20	16	20	300	0/5
垂直ジャンプA			5	8	4	3	300	0/2	垂直ジャンプC			12	17	18	13	400	0/5
前ジャンプA			5	8	4	3	300	0/2	前ジャンプC			12	18	17	13	400	0/5
後ジャンプA			5	8	3	3	300	0/2	後ジャンプC			12	17	16	13	400	0/5
屈みA			5	7	2	5	100	0/2	屈みC			13	20	14	20	200	0/5
立ちB(近)			7	7	5	4	200	0/2	立ちD(近)			15	15	20	19	400	0/5
立ちB(遠)			7	7	5	4	200	0/2	立ちD(遠)	2	半数	13	13	16	14	1Hit400	0/5
垂直ジャンプB			6	6	6	5	300	0/2	垂直ジャンプD			16	16	22	16	400	0/5
前ジャンプB			6	6	5	5	300	0/2	前ジャンプD			14	14	21	17	400	0/5
後ジャンプB			6	6	5	4	300	0/2	後ジャンプD			14	14	20	15	400	0/5
屈みB			5	5	3	5	200	0/2	屈みD			16	16	16	17	300	0/5
ふっとばし攻撃			15	19	14	13	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			15	18	11	11	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
大回転蹴り	2	単発	8	10	10	14	1Hit300	0/4
棒高跳び蹴り			15	15	25	18	700	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
地獄落とし	9	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—
一本釣り投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
三節棍中段打ち(弱)			14	21	19	18	600	4/6
三節棍中段打ち(強)			16	20	19	21	800	4/6
/火炎三節棍中段打ち(弱・強)		追加	8	8	0	0	800	4/0
旋風棍	9	単発	3	7	3	3	1Hit200	4/3
集点連破棍	5	単発	3	8	3	2	1Hit200	4/3
強襲飛翔棍(弱):上昇	1		8	18	0	11	300	6/3
強襲飛翔棍(弱):下降	+2	半数	6	18	8	8	1Hit300	0/3
強襲飛翔棍(強):上昇	2	半数	8	18	0	11	1Hit300	6/3
強襲飛翔棍(強):下降	+3	半数	6	18	8	8	1Hit300	0/3
火龍追撃棍	2	半数	14	14	16	0	1Hit1000	0/12
水龍追撃棍	5	半数	12	12	14	0	1Hit300	0/12
旋円殺棍(弱)			11	17	22	15	200	6/3
旋円殺棍(強)	2	単発	10	12	16	15	1Hit300	6/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
超火炎旋風棍(ノーマル):回転	5	単発	8	13	0	0	2500	—
超火炎旋風棍(ノーマル):発射	+1		16	29	0	0	—	—
超火炎旋風棍(MAX):回転	5	単発	8	15	0	0	2500	—
超火炎旋風棍(MAX):発射	+5	半数	19	23	0	0	—	—
大旋風(ノーマル):振り上げ	2	単発	25	25	0	0	2500	—
大旋風(ノーマル):叩きつけ	+1		15	16	0	0	—	—
大旋風(MAX):振り上げ	2	単発	15	22	0	0	2500	—
大旋風(MAX):叩きつけ	+3	単発	15	23	0	0	—	—

八神 庵

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			6	9	4	5	10	0/4	立ちC(近)			12	19	12	16	300	0/7
立ちA(遠)			7	9	4	5	100	0/4	立ちC(遠)			13	14	18	16	300	0/7
垂直ジャンプA			8	10	7	6	300	0/4	垂直ジャンプC			11	20	20	21	400	0/7
前ジャンプA			8	9	6	5	300	0/4	前ジャンプC			11	16	20	19	400	0/7
後ジャンプA			8	9	6	4	300	0/4	後ジャンプC			11	16	17	17	400	0/7
屈みA			6	7	4	5	100	0/4	屈みC			13	18	25	12	200	0/7
立ちB(近)			6	8	5	6	200	0/4	立ちD(近)			14	18	19	13	400	0/7
立ちB(遠)			6	8	5	6	200	0/4	立ちD(遠)			14	18	22	21	400	0/7
垂直ジャンプB			7	9	7	7	300	0/4	垂直ジャンプD			11	18	20	17	400	0/7
前ジャンプB			7	8	6	6	300	0/4	前ジャンプD			11	15	19	16	400	0/7
後ジャンプB			7	8	6	5	300	0/4	後ジャンプD			11	15	17	16	400	0/7
屈みB			5	5	3	4	200	0/4	屈みD			16	20	18	12	300	0/7
ふっとばし攻撃			16	18	16	13	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			16	19	12	11	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
夢弾	2	単発	7	11	4	13	1Hit400	0/4
轟斧 陰	2	単発	9	12	11	0	1Hit400	0/4
轟斧 陰(キャンセル版)	2	単発	6	6	0	0	1Hit400	0/4
百合折り			8	14	18	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
逆剥ぎ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
逆逆剥ぎ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
鬼焼き(弱)			12	12	16	13	1Hit400	6/3
鬼焼き(強)	3	半数	12	12	14	18	1Hit400	6/3
琴月 陰(弱)1発目			6	10	0	20	300	7/3
琴月 陰(弱)2発目	+1		15	15	26	0	300	0/3
琴月 陰(強)1発目			7	10	0	26	400	7/3
琴月 陰(強)2発目	+1		17	17	23	0	400	0/3
葵花(弱・強)1発目			5	8	10	10	300	7/4
葵花(弱・強)2発目	+1		7	10	12	12	300	0/4
葵花(弱・強)3発目	+1		14	19	12	7	400	0/4
屑風(弱・強)			—	—	—	—	0(18ドット)	10/0
闇払い(弱)			14	20	16	16	600	3/5
闇払い(強)			14	23	20	20	900	3/5
爪櫛(弱)			7	9	12	8	400	7/4
爪櫛(強)			7	9	8	12	400	7/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
八稚女(ノーマル):連打	8	単発	4	4	0	0	2500	—
八稚女(ノーマル):フィニッシュ	+1		16	16	0	0	—	—
八稚女(MAX)	9	単発	7	7	0	0	2500	—
八酒杯(ノーマル)			3	3	0	0	2500	—
八酒杯(MAX)	3	単発	3	3	0	0	2500	—

マチュア

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	7	3	4	100	0/2	立ちC(近)			12	16	19	18	300	0/5
立ちA(遠)			5	7	3	4	100	0/2	立ちC(遠)			13	21	19	19	300	0/5
垂直ジャンプA			7	9	5	5	300	0/2	垂直ジャンプC			13	18	20	21	400	0/5
前ジャンプA			6	8	4	5	300	0/2	前ジャンプC			11	15	18	18	400	0/5
後ジャンプA			6	8	4	4	300	0/2	後ジャンプC			11	15	17	18	400	0/5
屈みA			5	7	4	5	100	0/2	屈みC			11	16	20	18	200	0/5
立ちB(近)	2	半数	5	5	2	3	1Hit200	0/2	立ちD(近)	2	半数	10	10	16	11	1Hit400	0/5
立ちB(遠)	2	半数	5	5	2	3	1Hit200	0/2	立ちD(遠)			13	18	18	26	400	0/5
垂直ジャンプB	2	半数	5	5	3	3	1Hit300	0/2	垂直ジャンプD			14	19	21	22	400	0/5
前ジャンプB	2	半数	5	5	2	2	1Hit300	0/2	前ジャンプD			13	16	24	25	400	0/5
後ジャンプB	2	半数	5	5	2	2	1Hit300	0/2	後ジャンプD			12	16	17	20	400	0/5
屈みB			5	6	3	4	200	0/2	屈みD			14	19	19	17	300	0/5
ふっとばし攻撃			14	20	16	18	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			15	21	18	20	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
クリマトリー	2	単発	7	10	6	8	1Hit400	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
デスブロウ			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
バックラッシュ			18	18	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
デスロウ(弱)1回目	3	半数	5	5	3	3	300	3/3
デスロウ(弱)2回目	+3	半数	5	5	3	1	400	0/3
デスロウ(弱)3回目	+3	半数	5	5	3	1	400	0/3
デスロウ(強)1回目	3	半数	6	6	2	3	300	3/3
デスロウ(強)2回目	+3	半数	6	6	2	1	400	0/3
デスロウ(強)3回目	+3	半数	6	6	2	1	400	0/3
メタルマサカー(弱)	3	半数	9	9	8	8	300	7/2
メタルマサカー(強)	3	半数	10	10	6	10	400	7/2
デスペアー(弱)			16	24	22	19	500	5/3
デスペアー(強)			18	26	18	22	800	5/3
ディーサイド(弱・強)			20	20	0	0	1000	7/5
サクラリッジ(弱)	7	半数	9	9	4	2	400	5/3
サクラリッジ(強)	7	半数	9	9	2	2	600	5/3
エボニーティアーズ(弱)			14	18	20	16	500	5/5
エボニーティアーズ(強)			16	20	16	16	700	5/5

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ヘブンズゲイト(ノーマル)			42	47	0	0	2500	—
ヘブンズゲイト(MAX)			60	67	0	0	2500	—
ノクターナル ライツ(ノーマル):連打	4	単発	6	12	0	0	2500	—
ノクターナル ライツ(ノーマル):フィニッシュ	+1		20	32	0	0	—	—
ノクターナル ライツ(MAX):連打	7	単発	6	13	0	0	2500	—
ノクターナル ライツ(MAX):フィニッシュ	+3	単発	10	20	0	0	—	—

バイス

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			6	7	4	3	100	0/3	立ちC(近)			12	16	25	17	300	0/6
立ちA(遠)			6	7	4	3	100	0/3	立ちC(遠)			16	19	20	23	300	0/6
垂直ジャンプA			8	9	5	5	300	0/3	垂直ジャンプC			16	20	21	20	400	0/6
前ジャンプA			7	8	5	4	300	0/3	前ジャンプC			14	17	19	17	400	0/6
後ジャンプA			7	8	4	4	300	0/3	後ジャンプC			13	16	18	17	400	0/6
屈みA			6	7	5	4	100	0/3	屈みC			13	20	21	17	200	0/6
立ちB(近)			6	8	3	2	200	0/3	立ちD(近)	2	半数	11	11	17	16	400	0/6
立ちB(遠)	2	半数	6	6	3	2	200	0/3	立ちD(遠)			16	18	26	21	400	0/6
垂直ジャンプB			8	9	5	3	300	0/3	垂直ジャンプD			16	19	22	24	400	0/6
前ジャンプB			8	9	4	3	300	0/3	前ジャンプD			13	16	18	20	400	0/6
後ジャンプB			7	8	4	2	300	0/3	後ジャンプD			13	16	17	19	400	0/6
屈みB			6	7	4	3	200	0/3	屈みD			18	20	20	16	300	0/6
ふっとばし攻撃			17	23	18	17	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			17	19	19	19	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
モンストロシティー			13	20	17	24	800	0/7
モンストロシティー(キャンセル版)			12	12	8	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
デスブロウ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
バックラッシュ			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
アウトレイジ(弱)	6	半数	10	10	5	9	1Hit200	4/4
アウトレイジ(強)	6	半数	11	11	4	13	1Hit300	4/4
レイヴナス(弱)	6	半数	9	9	6	11	1Hit200	4/4
レイヴナス(強)	6	半数	10	10	7	8	1Hit200	4/4
ディーサイド(弱・強)			22	22	0	0	1000	7/5
ゴアフェスト(弱・強)	5	単発	4	4	0	0	1000(26ドット)	10(5)
ブラックンド(弱・強)	2	単発	14	14	0	0	1000(20ドット)	6/0
メイヘム(弱)			9	12	14	20	600	7/4
メイヘム(強)			11	14	8	22	600	7/4
/ミサンスロウプ		追加	14	14	0	0	800	0/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ネガティブゲイン(ノーマル)	3	単発	16	16	0	0	2500(28ドット)	—
ネガティブゲイン(MAX)	5	単発	15	15	0	0	2500(28ドット)	—
ウイザリングサーフェス(ノーマル)	3	単発	16	16	0	0	2500(26ドット)	—
ウイザリングサーフェス(MAX):叩きつけ	4	単発	10	10	0	0	—(26ドット)	—
ウイザリングサーフェス(MAX):フィニッシュ	+2	単発	18	18	0	0	2500	—

ハイデルン

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	7	4	4	100	0/3	立ちC(近)	2	半数	10	10	14	15	1Hit300	0/6
立ちA(遠)			5	8	5	4	100	0/3	立ちC(遠)			15	21	20	14	300	0/6
垂直ジャンプA			8	10	6	5	300	0/3	垂直ジャンプC			17	22	19	14	400	0/6
前ジャンプA			7	9	5	5	300	0/3	前ジャンプC			13	18	18	10	400	0/6
後ジャンプA			6	8	4	4	300	0/3	後ジャンプC			12	17	18	10	400	0/6
屈みA			5	7	3	3	100	0/3	屈みC			14	19	18	14	200	0/6
立ちB(近)			5	7	3	5	200	0/3	立ちD(近)			13	16	12	20	400	0/6
立ちB(遠)			5	7	3	5	200	0/3	立ちD(遠)			17	22	26	16	400	0/6
垂直ジャンプB			7	10	6	7	300	0/3	垂直ジャンプD			16	21	18	22	400	0/6
前ジャンプB			6	8	4	6	300	0/3	前ジャンプD			12	17	16	16	400	0/6
後ジャンプB			5	7	3	5	300	0/3	後ジャンプD			11	16	15	15	400	0/6
屈みB			4	6	3	3	200	0/3	屈みD			16	20	12	11	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	27	29	12	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	21	12	12	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
シュターナルナゲール	2	単発	8	11	6	5	800	0/4
シュターナルナゲール(キャンセル版)	2	単発	4	4	0	0	800	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
リードベルチャー	3	単発	8	8	0	0	1000(24ドット)	—
バックスタビング			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
クリティカルドライブ	2	単発	10	10	0	0	1000(20ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
クロスカッター(弱)			12	20	16	16	500	3/5
クロスカッター(強)			14	22	15	17	700	3/5
ムーンスラッシャー(弱)			17	27	30	15	600	8/3
ムーンスラッシャー(強)			19	37	10	18	800	8/3
ネックローリング(弱)	8	単発	3	3	0	0	700	4/8(注)
ネックローリング(強)	8	単発	3	3	0	0	1000	4/8(注)
ストームブリンガー(弱・強)	14	単発	1	1	0	0	1000	5/0
キリングブリンガー(弱・強)	12	単発	2	2	0	0	1500	0/12

(注)「ネックローリング」はヒット時1回のみ加算

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ファイナルブリンガー(ノーマル)	12	単発	2	2	0	0	2500	—
ファイナルブリンガー(MAX)	12	単発	3	3	0	0	2500	—
ハイデルンエンド(ノーマル)	3	単発	14	14	0	0	2500	—
ハイデルンエンド(MAX)	3	単発	23	23	0	0	2500	—

タクマ・サカザキ

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			8	10	3	8	100	0/4
立ちA(遠)			9	10	3	9	100	0/4
垂直ジャンプA			8	9	7	7	300	0/4
前ジャンプA			7	8	6	7	300	0/4
後ジャンプA			6	7	6	6	300	0/4
屈みA			7	9	4	5	100	0/4
立ちB(近)			8	9	3	5	200	0/4
立ちB(遠)			6	9	3	5	200	0/4
垂直ジャンプB			7	8	7	4	300	0/4
前ジャンプB			6	7	6	3	300	0/4
後ジャンプ8			6	7	6	3	300	0/4
屈みB			7	8	4	4	200	0/4
ふっとばし攻撃			18	22	19	19	800	0/9

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちC(近)			15	20	21	26	300	0/7
立ちC(遠)			17	20	20	14	300	0/7
垂直ジャンプC			12	16	21	15	400	0/7
前ジャンプC			12	16	20	14	400	0/7
後ジャンプC			12	16	20	14	400	0/7
屈みC			12	20	15	16	200	0/7
立ちD(近)			15	24	15	17	400	0/7
立ちD(遠)			15	18	18	17	400	0/7
垂直ジャンプD			11	18	17	16	400	0/7
前ジャンプD			11	15	15	15	400	0/7
後ジャンプD			11	15	15	14	400	0/7
屈みD			16	19	12	22	300	0/7
空中ふっとばし攻撃			17	21	13	13	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
鬼車			15	18	14	18	800	0/7
鬼車(キャンセル版)			11	11	8	4	800	0/7
瓦割り			14	18	16	13	700	0/7
瓦割り(キャンセル版)			11	11	8	8	700	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
大外刈り	3	単発	8	8	0	0	1000(24ドット)	—
一本背負い			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
虎煌拳(弱)			13	18	16	17	500	3/8
虎煌拳(強)			15	21	13	20	700	3/8
暫烈拳(弱・強):連打	12	単発	4	4	0	0	800	7/1
暫烈拳(弱・強):フィニッシュ	+1		6	6	0	0	—	0/1
飛燕疾風脚(弱)			12	24	16	12	400	7/4
飛燕疾風脚(強)	2	単発	7	10	4	4	1Hit400	7/4
翔乱脚(弱・強)	5	単発	4	4	0	0	1000(18ドット)	10/0
覇王至高拳(弱)1段階			22	30	16	19	700	5/5
覇王至高拳(弱)2段階			30	40	12	22	700	5/5
覇王至高拳(強)1段階			22	28	13	16	1000	5/5
覇王至高拳(強)2段階			30	38	9	19	1000	5/5
猛虎 無頼岩(弱・強)	2	半数	13	13	8	5	800	5/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
龍虎乱舞(ノーマル):連打	9	半数	12	12	0	0	2500	—
龍虎乱舞(ノーマル):覇王至高拳	+1		16	16	0	0	—	—
龍虎乱舞(MAX):連打	11	半数	10	10	0	0	2500	—
龍虎乱舞(MAX):覇王至高拳	+3	半数	25	25	0	0	—	—
真・鬼神撃(ノーマル)	3	単発	15	15	0	0	2500(24ドット)	—
真・鬼神撃(MAX)	6	単発	12	12	0	0	2500(24ドット)	—

草薙 柴舟

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			6	9	5	4	100	0/3
立ちA(遠)			7	9	6	5	100	0/3
垂直ジャンプA			8	9	7	4	300	0/3
前ジャンプA			7	8	6	5	300	0/3
後ジャンプA			6	6	5	4	300	0/3
屈みA			5	7	5	3	100	0/3
立ち8(近)			5	7	5	4	200	0/3
立ちB(遠)			6	7	6	4	200	0/3
垂直ジャンプB			9	10	8	5	300	0/3
前ジャンプB			8	9	7	5	300	0/3
後ジャンプ8			7	7	6	5	300	0/3
屈み8			6	8	4	4	200	0/3
ふっとばし攻撃			17	24	20	15	800	0/8

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちC(近)	2	半数	11	11	14	11	300	0/6
立ちC(遠)			15	21	24	18	300	0/6
垂直ジャンプC			17	23	18	17	400	0/6
前ジャンプC			13	16	18	16	400	0/6
後ジャンプC			13	15	16	15	400	0/6
屈みC			13	21	17	23	200	0/6
立ちD(近)			14	20	21	24	400	0/6
立ちD(遠)			16	20	21	24	400	0/6
垂直ジャンプD			17	23	23	16	400	0/6
前ジャンプD			15	18	19	14	400	0/6
後ジャンプD			15	17	18	14	400	0/6
屈みD			16	20	15	8	300	0/6
空中ふっとばし攻撃			17	21	15	11	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
轟鎚			14	18	19	25	800	0/7
轟鎚(キャンセル版)			4	4	0	0	800	0/7
頭椎			13	17	15	16	700	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
燧鎚	2	単発	11	11	0	0	1000(24ドット)	—
一刹背負い投げ	2	単発	10	10	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
闇払い(弱)			13	18	16	12	500	3/5
闇払い(強)			15	20	13	12	700	3/5
鬼焼き(弱)			15	15	14	12	500	6/3
鬼焼き(強)	2	半数	14	14	13	18	1Hit500	6/3
神懸(弱)	2	半数	12	17	14	8	1Hit300	4/3
神懸(強)	2	半数	16	19	13	10	1Hit400	4/3
鉈車(弱)	2	単発	9	16	15	14	1Hit500	6/3
鉈車(強)	3	単発	8	11	6	0	1Hit700	6/3
炎重(弱)1段目			8	12	6	18	400	4/2
炎重(弱)2段目	+1		9	13	4	2	400	0/2
炎重(強)1段目			8	12	8	11	500	4/2
炎重(強)2段目	+1		9	13	6	4	500	0/2

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
大蛇薙(ノーマル)			45	51	0	14	2500	—
大蛇薙(MAX)	3	半数	36	36	0	2	1Hit1000	—
都牟刈(ノーマル):発動			12	17	0	0	2500	—
都牟刈(ノーマル):炎	+2	単発	14	14	0	42	—	—
都牟刈(MAX)	21	半数	27	27	0	0	2500	—

ヘビィ・D!

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	8	5	4	100	0/3
立ちA(遠)			5	9	6	4	100	0/3
垂直ジャンプA			5	8	6	5	300	0/3
前ジャンプA			5	8	6	5	300	0/3
後ジャンプA			4	7	5	3	300	0/3
屈みA			4	7	4	3	100	0/3
立ちB(近)			4	8	6	5	200	0/3
立ち8(遠)			5	10	5	5	200	0/3
垂直ジャンプB			6	9	4	5	300	0/3
前ジャンプB			7	10	5	5	300	0/3
後ジャンプB			5	8	5	2	300	0/3
屈み8			4	7	4	3	200	0/3
ふっとばし攻撃			14	18	24	16	800	0/8

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちC(近)			12	18	21	14	300	0/6
立ちC(遠)			14	26	21	16	300	0/6
垂直ジャンプC	2	半数	8	8	9	8	1Hit400	0/6
前ジャンプC	2	半数	8	8	9	8	1Hit400	0/6
後ジャンプC	2	半数	8	8	9	8	1Hit400	0/6
屈みC			12	16	20	13	200	0/6
立ちD(近)	2	半数	9	9	14	10	1Hit400	0/6
立ちD(遠)			13	24	21	14	400	0/6
垂直ジャンプD			11	21	19	16	400	0/6
前ジャンプD			10	20	18	15	400	0/6
後ジャンプD			10	20	14	14	400	0/6
屈みD			13	23	13	20	300	0/6
空中ふっとばし攻撃			12	16	16	22	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ロッククラッシュ			10	16	7	27	800	0/7
ロッククラッシュ(キャンセル版)			6	6	0	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ストマックバスター	8	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—
リバースストマックバスター	8	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
R・S・D(弱)			14	20	16	11	600	5/2
R・S・D(強)	3(2)	半数	10	10	6	8	800	5/2
R・S・D(シャドー版・弱):追加攻撃	+2	半数	8	8	5	16	300	0/2
R・S・D(シャドー版・強):追加攻撃	(2)+3	半数	8	8	4	8	300	0/2
ダンシングビート(弱・強)	5	半数	6	6	2	0	1Hit200(18ドット)	0/2
ダンシングビート(シャドー版・弱・強)	6	半数	5	5	0	0	1Hit200(18ドット)	0/2
ブラストアッパー(弱)			12	17	14	24	700	4/3
ブラストアッパー(強)			13	17	8	10	900	4/3
ブラストアッパー(シャドー版・弱)	2	半数	13	13	14	8	1Hit500	4/3
ブラストアッパー(シャドー版・強)	2	半数	14	14	6	6	1Hit500	4/3
ソウルフラワー(弱)			14	20	16	14	700	4/4
ソウルフラワー(強)			15	21	7	16	900	4/4
ソウルフラワー(シャドー版・弱)	2	半数	15	15	16	4	1Hit500	4/4
ソウルフラワー(シャドー版・強)	2	半数	16	16	0	8	1Hit500	4/4
ダッキングコンビネーション(弱)1段目			13	16	8	5	400	3/3
ダッキングコンビネーション(強)1段目			13	18	6	6	400	3/3
ダッキングコンビネーション(弱)2段目	+1		13	16	6	7	400	0/3
ダッキングコンビネーション(強)2段目	+1		14	18	4	9	400	0/3
ダッキングコンビネーション(シャドー版・弱)1段目追加	+2、	半数	11	11	18	16	500	0/3
ダッキングコンビネーション(シャドー版・強)1段目追加	+2	半数	11	11	16	18	500	0/3
ダッキングコンビネーション(シャドー版・弱)2段目追加	+3	半数	9	9	6	3	500	0/3
ダッキングコンビネーション(シャドー版・強)2段目追加	+1	半数	12	20	4	8	500	0/3
シャドー(弱・強)			—	—	—	—	0	6/0
シャドー(シャドー版・弱・強)	5	単発	4	7	3	3	1Hit200	6/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
D・クレイジー(ノーマル)	7	半数	6	16	0	0	2500	—
D・クレイジー(MAX)	18	半数	4	16	0	0	2500	—
D・マグナム(ノーマル)			38	56	0	16	2500	—
D・マグナム(MAX)			58	76	0	32	2500	—

ラッキー・グローバー

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	6	3	4	100	0/3
立ちA(遠)			6	7	3	4	100	0/3
垂直ジャンプA			8	9	4	6	300	0/3
前ジャンプA			7	8	4	6	300	0/3
後ジャンプA			7	8	4	5	300	0/3
屈みA			4	5	3	5	100	0/3
立ちB(近)			5	7	4	4	200	0/3
立ちB(遠)			5	6	4	5	200	0/3
垂直ジャンプB			7	8	5	6	300	0/3
前ジャンプB			6	7	5	5	300	0/3
後ジャンプ8			6	7	5	4	300	0/3
屈みB			5	6	4	4	200	0/3
ふっとばし攻撃			14	17	17	27	800	0/8

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちC(近)			12	17	13	16	300	0/6
立ちC(遠)			15	21	28	20	300	0/6
垂直ジャンプC			13	20	16	17	400	0/6
前ジャンプC			12	17	15	12	400	0/6
後ジャンプC			12	17	13	12	400	0/6
屈みC			15	20	16	22	200	0/6
立ちD(近)			13	16	18	13	400	0/6
立ちD(遠)			14	19	14	29	400	0/6
垂直ジャンプD			14	17	24	17	400	0/6
前ジャンプD			12	15	16	15	400	0/6
後ジャンプD			12	14	11	15	400	0/6
屈みD			15	18	12	16	300	0/6
空中ふっとばし攻撃			13	16	16	16	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ダンク落とし			14	16	14	20	800	0/7
ラッキーキック			10	16	0	12	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ダンクバスター			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
ラッキークラッシュ	9	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
デスバウンド(弱)			11	14	13	18	500	5/5
デスバウンド(強)			14	16	11	22	700	5/5
/デスパンチ(弱)		変化	16	24	18	21	800	5/5
/デスパンチ(強)		変化	20	28	21	18	800	5/5
サイクロンブレイク(弱)	4	半数	11	11	8	8	1Hit300	4/2
サイクロンブレイク(強)	4	半数	12	12	6	8	1Hit300	4/2
デスダンク(弱)			13	16	13	22	500	5/5
デスダンク(強)			13	16	11	24	700	5/5
デスシュート(A/B)			13	18	8	16	1000	7/20
デスシュート(C/D)			14	20	8	16	1000	7/20
/デスキック(A/8)		変化	16	26	21	18	800	7/20
/デスキック(C/D)		変化	15	24	18	21	800	7/20
デスヒール(弱)	2	半数	12	13	0	8	1Hit400	7/4
デスヒール(強)	2	半数	12	13	0	11	1Hit500	7/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ヘルバウンド(ノーマル)			40	48	0	40	2500	—
ヘルバウンド(MAX)	3	単発	20	29	0	13	1Hit1000	—
ラッキードライバー(ノーマル)	8	半数	20	20	0	0	2500	—
ラッキードライバー(MAX):突進	15	半数	23	23	0	0	2500	—
ラッキードライバー(MAX):ボール	+1		11	11	0	0	—	—

Data Base

ブライアン・バトラー

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			10	10	5	7	100	0/4	立ちC（近）	2	半数	11	11	13	16	300	0/7
立ちA（遠）			11	11	5	7	100	0/4	立ちC（遠）			19	19	18	20	300	0/7
垂直ジャンプA			11	11	6	7	300	0/4	垂直ジャンプC			16	16	16	17	400	0/7
前ジャンプA			10	10	5	6	300	0/4	前ジャンプC			16	16	16	17	400	0/7
後ジャンプA			10	10	4	5	300	0/4	後ジャンプC			14	14	15	17	400	0/7
屈みA			9	9	5	6	100	0/4	屈みC			16	16	10	15	200	0/7
立ちB（近）			11	11	5	7	200	0/4	立ちD（近）			19	19	20	26	400	0/7
立ちB（遠）			11	11	6	8	200	0/4	立ちD（遠）			19	19	24	18	400	0/7
垂直ジャンプB			11	11	7	7	300	0/4	垂直ジャンプD			15	15	15	14	400	0/7
前ジャンプ8			11	11	6	6	300	0/4	前ジャンプD			15	15	15	14	400	0/7
後ジャンプ8			10	10	5	5	300	0/4	後ジャンプD			13	13	13	13	400	0/7
屈みB			9	9	7	5	200	0/4	屈みD			19	19	16	19	300	0/7
ふっとばし攻撃			20	20	21	16	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			20	20	16	16	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
バスタートマホーク			20	20	16	16	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
アトミックドロップ			21	21	0	0	1000（24ドット）	—
ロックバスター			21	21	0	0	1000（24ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ブライアントルネード（弱）	3	半数	12	12	4	11	1Hit200	4/3
ブライアントルネード（強）	5	半数	12	12	2	8	1Hit200	4/3
ハイパータックル（弱）			22	22	16	22	1Hit300	5/4
ハイパータックル（強）			22	22	14	20	1Hit400	5/4
スクリューボディプレス（弱・強）	変動	半数	13	13	2	3	1Hit100	4/2
ブライアンハンマー（弱・強）	2（1）	半数	13	13	10	9	1Hit400	6/2
/タイガードライバー（弱・強）		追加	12	12	0	0	800	0/2
/ショルダーバックブリーカー（弱・強）	3	追加（単発）	3	3	0	0	800	0/2
/バスター&ボム（弱・強）	2	追加（単発）	11	11	0	0	800	0/2
/サムライボム（弱・強）		追加	15	15	0	0	800	0/2
/ダブルハンマー（弱・強）		追加	11	11	0	9	400	0/8
/DDT（弱・強）		追加	13	13	0	0	800	0/2
ロケットタックル（弱）			16	16	16	16	500	4/5
ロケットタックル（強）			23	23	19	12	500	4/5

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
ビッグバンタックル（ノーマル）	5	半数	26	26	0	0	2500	—
ビッグバンタックル（MAX）	6	半数	32	32	0	0	2500	—
アメリカンスーパーノヴァ（ノーマル）	3	単発	16	16	0	0	2500（32ドット）	—
アメリカンスーパーノヴァ（MAX）	6	単発	12	12	0	0	2500（32ドット）	—

ルガール・バーンシュタイン

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			9	9	5	2	100	0/4	立ちC（近）	2	半数	11	11	14	6	1Hit300	0/7
立ちA（遠）			9	9	6	2	100	0/4	立ちC（遠）			16	16	18	16	300	0/7
垂直ジャンプA			10	10	6	4	300	0/4	垂直ジャンプC			15	15	19	9	400	0/7
前ジャンプA			9	9	5	3	300	0/4	前ジャンプC			14	14	19	10	400	0/7
後ジャンプA			9	9	4	3	300	0/4	後ジャンプC			14	14	19	10	400	0/7
屈みA			6	6	5	2	100	0/4	屈みC	2	半数	11	11	11	6	1Hit200	0/7
立ち8（近）			8	8	5	2	200	0/4	立ちD（近）	2	半数	11	11	11	4	1Hit400	0/7
立ちB（遠）			7	7	5	2	200	0/4	立ちD（遠）			16	16	28	18	400	0/7
垂直ジャンプB			8	8	6	4	300	0/4	垂直ジャンプD	2	半数	11	11	14	5	1Hit400	0/7
前ジャンプ8			8	8	5	3	300	0/4	前ジャンプD			13	13	16	8	400	0/7
後ジャンプ8			8	8	4	3	300	0/4	後ジャンプD			13	13	17	8	400	0/7
屈みB			7	7	8	2	200	0/4	屈みD			15	15	12	7	300	0/7
ふっとばし攻撃			17	17	16	18	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			17	17	17	16	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ダブルトマホーク	2	半数	7	7	12	4	800	0/4
ダブルトマホーク（キャンセル版）	2	半数	4	4	0	0	800	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
スコーピオンデスロック	7	単発	3	3	0	0	1000（24ドット）	—
スコーピオンブロウ			20	20	0	0	1000（24ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
烈風拳（弱）			13	13	15	8	500	3/5
烈風拳（強）			15	15	13	10	700	3/5
カイザーウェーブ（弱）1段階			16	16	16	8	1000	5/5
カイザーウェーブ（弱）2段階	2	半数	17	17	14	10	1000	5/5
カイザーウェーブ（弱）3段階	3	半数	18	18	16	12	1000	5/5
カイザーウェーブ（強）1段階			16	16	13	10	1000	5/5
カイザーウェーブ（強）2段階	2	半数	17	17	12	12	1000	5/5
カイザーウェーブ（強）3段階	3	半数	18	18	13	14	1000	5/5
ジェノサイドカッター（弱）	2	半数	12	12	14	4	1Hit300	6/3
ジェノサイドカッター（強）	2	半数	13	21	16	8	1Hit400	6/3
ダークバリヤー（弱）			12	12	0	0	600	4/2
ダークバリヤー（強）			12	12	0	0	800	4/2
ゴッドプレス（弱）			18	18	0	0	1000	4/8
ゴッドプレス（強）			20	20	0	0	1000	4/8

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
ギガンテックプレッシャー（ノーマル）			39	39	0	0	2500	—
ギガンテックプレッシャー（MAX）	2	単発	30	30	0	0	2500	—
デッドエンドスクリーマー（ノーマル）	18	単発	3	3	0	0	2500（24ドット）	—
デッドエンドスクリーマー（MAX）1発目			16	16	0	0	—（24ドット）	—
デッドエンドスクリーマー（MAX）回転	+32	単発	3	3	0	0	2500	—

矢吹　真吾

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			5	10	4	4	100	0/5	立ちC（近）			11	20	19	12	300	0/7
立ちA（遠）			6	10	5	5	100	0/5	立ちC（遠）			13	21	25	19	300	0/7
垂直ジャンプA			7	10	6	4	300	0/5	垂直ジャンプC			13	22	20	18	400	0/7
前ジャンプA			6	9	5	5	300	0/5	前ジャンプC			10	16	17	17	400	0/7
後ジャンプA			5	7	4	4	300	0/5	後ジャンプC			10	15	16	16	400	0/7
屈みA			4	6	4	3	100	0/5	屈みC			11	19	18	22	200	0/7
立ちB（近）			4	6	4	4	200	0/5	立ちD（近）			12	22	21	24	400	0/7
立ちB（遠）			5	6	5	4	200	0/5	立ちD（遠）			15	23	21	21	400	0/7
垂直ジャンプB			8	9	7	5	300	0/5	垂直ジャンプD			15	21	20	17	400	0/7
前ジャンプ8			7	8	6	5	300	0/5	前ジャンプD			13	18	18	15	400	0/7
後ジャンプB			6	7	5	5	300	0/5	後ジャンプD			13	17	17	15	400	0/7
屈み8			5	7	4	4	200	0/5	屈みD			16	21	14	9	300	0/7
ふっとばし攻撃			17	22	27	16	800	0/10	空中ふっとばし攻撃			17	22	14	12	800	0/10

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
轟斧　カッコだけ	2	単発	8	13	0	0	1Hit400	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
釧鉄			20	20	0	0	1000（24ドット）	—
一刹背負い投げ・不完全			19	19	0	0	1000（24ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
鬼焼き　未完成（弱）			13	19	20	12	400	3/2
鬼焼き　未完成（強）			15	15	28	18	400	3/2
荒咬み　未完成			11	16	14	16	400	3/3
毒咬み　未完成			12	18	13	18	400	3/3
毒咬み　未完成（ランダム版）	2	単発	10	15	0	0	1Hit400	0/3
朧車　未完成（弱）			15	22	30	0	800	3/3
朧車　未完成（強）	3	単発	8	15	7	0	1Hit400	3/3
/朧車　未完成（強）3発目ランダムヒット		変化	10	20	7	0	800	0/3
真吾キック（弱）			19	23	34	27	300	3/3
真吾キック（強）			24	27	34	27	400	3/3
ひじ落とし（仮）（弱・強）			8	14	5	0	700	2/8
/ひじ落とし（仮）（弱・強）当て身成功			17	17	10	0	1000	2/8
真吾謹製　オレ式・鯱研ぎ（弱・強）	3	単発	6	6	0	0	1Hit300（16ドット）	0/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
駈け鳳燐（ノーマル）			36	44	0	17	2500	—
駈け鳳燐（MAX）			52	60	0	51	2500	—
バーニングSHINGO（ノーマル）	4	単発	9	16	0	0	1Hit500	—
バーニングSHINGO（MAX）	7	単発	9	19	0	0	1Hit400	—

'95 草薙　京

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			6	9	4	4	100	0/3	立ちC（近）			12	19	19	12	300	0/6
立ちA（遠）			7	9	5	5	100	0/3	立ちC（遠）			14	20	25	19	300	0/6
垂直ジャンプA			8	9	6	4	300	0/3	垂直ジャンプC			14	18	20	18	400	0/6
前ジャンプA			7	8	5	5	300	0/3	前ジャンプC			11	15	17	17	400	0/6
後ジャンプA			6	6	4	4	300	0/3	後ジャンプC			11	14	16	16	400	0/6
屈みA			5	5	4	3	100	0/3	屈みC			14	18	18	22	200	0/6
立ちB（近）			5	7	4	4	200	0/3	立ちD（近）			13	21	21	24	400	0/6
立ち8（遠）			6	7	5	4	200	0/3	立ちD（遠）			16	22	21	21	400	0/6
垂直ジャンプB			9	10	7	5	300	0/3	垂直ジャンプD			16	20	20	17	400	0/6
前ジャンプ8			8	9	6	5	300	0/3	前ジャンプD			14	17	18	15	400	0/6
後ジャンプ8			7	8	5	5	300	0/3	後ジャンプD			14	16	17	15	400	0/6
屈みB			6	8	4	4	200	0/3	屈みD			17	20	14	9	300	0/6
ふっとばし攻撃			18	21	27	16	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			17	21	14	12	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
奈落落とし			10	13	0	0	800	0/7
轟斧　陽	2	単発	9	13	9	0	1Hit400	0/8
轟斧　陽（キャンセル版）	2	単発	5	5	0	0	1Hit400	0/8
八拾八式	2	単発	9	11	11	0	1Hit400	0/8

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
釧鉄			20	20	0	0	1000（24ドット）	—
一刹背負い投げ	2	単発	10	10	0	0	1000（24ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
闇払い（弱）			13	17	20	13	500	3/5
闇払い（強）			14	19	14	13	700	3/5
鬼焼き（弱）			15	18	20	12	500	6/3
鬼焼き（強）			15	15	16	18	700	6/3
朧車（弱）			16	24	30	0	500	6/3
朧車（強）	3	単発	10	18	7	0	1Hit700	6/3
琴月　陽（弱）1発目			3	10	0	10	—	7/3
琴月　陽（弱）2発目	+1		17	17	0	0	800	0/3
琴月　陽（強）1発目			4	12	0	10	—	7/3
琴月　陽（強）2発目	+1		19	19	0	0	800	0/3
七拾五式　改（弱・強）	2	半数	5	7	0	0	1Hit400/500	0/2

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
大蛇薙（ノーマル）			36	43	0	16	2500	—
大蛇薙（MAX）：溜め	3	半数	14	17	0	16	0	—
大蛇薙（MAX）：発射	3	半数	34	34	0	4	1Hit1000	—

テリー・ボガード(裏)

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	6	4	8	100	0/3	立ちC(近)	2	半数	9	9	9	13	1Hit300	0/6
立ちA(遠)			7	8	4	8	100	0/3	立ちC(遠)			16	20	21	18	300	0/6
垂直ジャンプA			9	10	6	9	300	0/3	垂直ジャンプC			17	20	19	18	400	0/6
前ジャンプA			8	9	5	9	300	0/3	前ジャンプC			12	13	19	16	400	0/6
後ジャンプA			7	8	4	8	300	0/3	後ジャンプC			11	13	16	14	400	0/6
屈みA			6	7	3	7	100	0/3	屈みC			13	15	17	23	200	0/6
立ちB(近)			5	6	5	5	200	0/3	立ちD(近)			12	15	16	15	400	0/6
立ちB(遠)			5	6	5	5	200	0/3	立ちD(遠)			15	17	24	13	400	0/6
垂直ジャンプB			6	7	7	6	300	0/3	垂直ジャンプD			16	18	18	15	400	0/6
前ジャンプB			6	7	6	4	300	0/3	前ジャンプD			14	16	16	14	400	0/6
後ジャンプB			5	6	5	4	300	0/3	後ジャンプD			12	14	15	14	400	0/6
屈みB			7	8	3	3	200	0/3	屈みD			16	18	14	10	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	18	18	14	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	18	16	14	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
バックナックル	2	単発	5	9	0	6	1Hit400	0/4
ライジングアッパー			13	16	13	14	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
グラスピングアッパー			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
バスタースルー			18	18	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
バーンナックル(弱)			18	23	31	18	600	7/7
バーンナックル(強)			22	30	32	21	800	7/7
パワーウェイブ(弱)			11	13	16	16	500	5/7
パワーウェイブ(強)			13	15	13	17	700	5/7
クラックシュート(弱)	3	半数	10	10	10	0	1Hit300	6/2
クラックシュート(強)	3	半数	11	11	6	0	1Hit400	6/2
ライジングタックル(弱)	5	単発	4	7	5	0	1Hit100	5/1
ライジングタックル(強)	7	半数	10	10	4	0	1Hit100	5/1
ファイヤーキック(弱)	2	半数	11	11	10	12	1Hit400	4/3
ファイヤーキック(強)	2	半数	13	13	11	14	1Hit500	4/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
パワーゲイザー(ノーマル)			37	48	0	38	2500	—
パワーゲイザー(MAX)	3	単発	21	32	0	0	1Hit1000	—

アンディ・ボガード(裏)

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			7	7	5	7	100	0/4	立ちC(近)	2	半数	11	11	13	11	1Hit300	0/7
立ちA(遠)			7	7	5	6	100	0/4	立ちC(遠)			16	16	22	14	300	0/7
垂直ジャンプA			10	10	7	7	300	0/4	垂直ジャンプC			17	17	23	18	400	0/7
前ジャンプA			8	8	6	7	300	0/4	前ジャンプC			13	13	21	14	400	0/7
後ジャンプA			6	6	5	6	300	0/4	後ジャンプC			13	13	21	12	400	0/7
屈みA			8	8	5	5	100	0/4	屈みC			15	15	18	28	200	0/7
立ちB(近)			8	8	4	8	200	0/4	立ちD(近)			17	17	22	16	400	0/7
立ちB(遠)			8	8	4	7	200	0/4	立ちD(遠)			17	17	27	16	400	0/7
垂直ジャンプB			10	10	6	8	300	0/4	垂直ジャンプD			16	16	18	14	400	0/7
前ジャンプB			9	9	6	7	300	0/4	前ジャンプD			13	13	17	14	400	0/7
後ジャンプB			7	7	5	6	300	0/4	後ジャンプD			13	13	17	14	400	0/7
屈みB			8	8	4	6	200	0/4	屈みD			15	15	18	16	300	0/7
ふっとばし攻撃			17	17	18	16	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			17	17	16	16	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
上顎			14	14	30	11	800	0/7
上顎(キャンセル版)			8	8	0	0	800	0/7
上げ面	2	単発	8	8	0	0	1Hit300	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
剛臨・改	2	半数	12	12	0	0	1000(24ドット)	—
抱え込み投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
斬影拳(弱)			13	13	13	11	600	7/4
斬影拳(強)			15	15	13	22	800	7/4
/我弾幸(弱)		追加	8	8	8	0	500	0/4
/我弾幸(強)		追加	9	9	6	12	700	0/4
昇龍弾(弱)	4	単発	5	5	4	0	1Hit300	5/3
昇龍弾(強)	4	単発	5	5	4	0	1Hit400	5/3
空破弾(弱)	5	半数	10	10	5	6	1Hit200	4/3
空破弾(強)	5	半数	11	11	3	4	1Hit300	4/3
飛翔拳(弱)			12	12	16	16	500	5/4
飛翔拳(強)			13	13	13	16	700	5/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
超裂破弾(ノーマル・弱)	7	単発	6	6	0	0	1Hit200	—
超裂破弾(ノーマル・強)	8	単発	6	6	0	0	1Hit200	—
超裂破弾(MAX)	16	単発	4	4	0	0	1Hit100	—
男打弾(ノーマル):連打	5	半数	13	13	0	0	1Hit300	—
男打弾(ノーマル):フィニッシュ	+1		20	20	0	32	1000	—
男打弾(MAX):連打	11	半数	18	18	0	0	1Hit300	—
男打弾(MAX):フィニッシュ	+1		26	26	0	32	1500	—

ジョー・東(裏)

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	6	3	7	100	0/3	立ちC(近)			10	15	14	18	300	0/6
立ちA(遠)			5	7	3	7	100	0/3	立ちC(遠)			11	21	17	24	300	0/6
垂直ジャンプA			7	9	5	8	300	0/3	垂直ジャンプC			14	18	18	17	400	0/6
前ジャンプA			6	8	4	8	300	0/3	前ジャンプC			11	15	16	17	400	0/6
後ジャンプA			6	7	3	7	300	0/3	後ジャンプC			11	15	15	16	400	0/6
屈みA			4	6	3	6	100	0/3	屈みC			10	15	13	16	200	0/6
立ちB(近)			7	8	4	8	200	0/3	立ちD(近)			11	16	13	20	400	0/6
立ちB(遠)			7	8	4	8	200	0/3	立ちD(遠)			13	16	14	29	400	0/6
垂直ジャンプB			8	9	6	9	300	0/3	垂直ジャンプD			15	18	15	18	400	0/6
前ジャンプB			9	10	5	9	300	0/3	前ジャンプD			13	17	13	18	400	0/6
後ジャンプB			6	7	4	8	300	0/3	後ジャンプD			13	17	13	17	400	0/6
屈みB			6	7	3	7	200	0/3	屈みD			15	17	13	18	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	20	18	24	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	20	16	21	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ローキック			10	16	22	24	800	0/7
スライディング			12	16	18	24	500	0/5
スライディング(キャンセル版)			9	9	8	0	500	0/5

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ひざ地獄	9	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—
レッグスルー			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ハリケーンアッパー(弱)			11	15	16	23	500	3/4
ハリケーンアッパー(強)			12	14	16	14	700	3/4
爆裂拳(弱)	変動	半数	10	13	1	1	1Hit100	2/2
爆裂拳(強)	変動	半数	10	12	1	1	1Hit200	2/2
/爆裂フィニッシュ(弱・強)	2	追加(半数)	12	12	13	20	600	4/4
タイガーキック(弱)	2	単発	10	10	16	8	1Hit500	7/3
タイガーキック(強)	2	単発	14	14	12	14	1Hit700	7/3
スラッシュキック(弱)			17	25	18	12	600	6/6
スラッシュキック(強)			19	30	18	14	800	6/6

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
スクリューアッパー(ノーマル)	6	半数	20	20	0	0	2500	—
スクリューアッパー(MAX・弱)	14	半数	29	29	0	0	2500	—
スクリューアッパー(MAX・強)	8	半数	29	29	0	0	2500	—

リョウ・サカザキ(裏)

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			8	10	4	9	100	0/4	立ちC(近)			14	20	22	13	300	0/7
立ちA(遠)			9	11	4	9	100	0/4	立ちC(遠)			17	24	21	15	300	0/7
垂直ジャンプA			7	8	8	8	300	0/4	垂直ジャンプC			11	16	22	16	400	0/7
前ジャンプA			6	7	7	8	300	0/4	前ジャンプC			11	15	21	15	400	0/7
後ジャンプA			5	6	7	7	300	0/4	後ジャンプC			11	15	21	15	400	0/7
屈みA			7	8	5	6	100	0/4	屈みC			15	18	16	23	200	0/7
立ちB(近)			7	9	4	6	200	0/4	立ちD(近)			14	18	16	25	400	0/7
立ちB(遠)			7	9	4	6	200	0/4	立ちD(遠)			14	18	19	22	400	0/7
垂直ジャンプB			6	7	8	5	300	0/4	垂直ジャンプD			11	15	18	17	400	0/7
前ジャンプB			5	6	7	4	300	0/4	前ジャンプD			11	14	16	16	400	0/7
後ジャンプB			5	6	7	4	300	0/4	後ジャンプD			11	14	16	15	400	0/7
屈みB			6	7	5	5	200	0/4	屈みD			15	18	13	23	300	0/7
ふっとばし攻撃			18	22	21	15	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			17	21	14	14	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
氷柱割り			14	20	16	18	800	0/7
氷柱割り(キャンセル版)			8	8	8	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
谷落とし			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
巴投げ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
虎煌拳(弱)			13	18	16	17	500	3/5
虎煌拳(強)			14	20	12	20	700	3/5
空中虎煌拳(弱・強)			13	18	17	16	600	3/5
暫烈拳(弱・強):連打	12	半数	3	3	0	0	1000	7/2
暫烈拳(弱・強):フィニッシュ	+1		7	7	0	0	—	0/2
虎咆(弱)			13	13	24	11	300	6/3
虎咆(強)	2	単発	10	16	9	14	1Hit500	6/3
飛燕疾風脚(弱)	2	単発	12	16	16	13	1Hit300	7/4
飛燕疾風脚(強)	3	単発	9	11	5	12	1Hit300	7/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
龍虎乱舞(ノーマル):連打	13	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
龍虎乱舞(ノーマル):フィニッシュ	+2	単発	7	7	0	0	500	—
龍虎乱舞(MAX):連打	23	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
龍虎乱舞(MAX):フィニッシュ	+5	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
覇王翔吼拳(ノーマル)			38	48	0	0	2500	—
覇王翔吼拳(MAX)	5	単発	12	22	0	0	2500	—

ロバート・ガルシア（裏）

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			7	8	3	7	100	0/3	立ちC（近）			12	16	13	18	300	0/6
立ちA（遠）			7	8	3	7	100	0/3	立ちC（遠）			14	17	19	21	300	0/6
垂直ジャンプA			6	8	7	6	300	0/3	垂直ジャンプC			11	16	17	18	400	0/6
前ジャンプA			5	7	6	5	300	0/3	前ジャンプC			11	15	15	17	400	0/6
後ジャンプA			5	7	6	5	300	0/3	後ジャンプC			11	15	15	16	400	0/6
屈みA			6	8	4	6	100	0/3	屈みC			13	19	12	18	200	0/6
立ちB（近）			8	9	3	10	200	0/3	立ちD（近）	2	半数	11	11	13	12	1Hit400	0/6
立ちB（遠）			9	10	3	10	200	0/3	立ちD（遠）			17	20	19	20	400	0/6
垂直ジャンプB			7	9	7	9	300	0/3	垂直ジャンプD			12	18	21	17	400	0/6
前ジャンプB			6	8	6	9	300	0/3	前ジャンプD			11	17	20	16	400	0/6
後ジャンプB			5	7	6	8	300	0/3	後ジャンプD			11	17	20	16	400	0/6
屈みB			7	9	4	7	200	0/3	屈みD			15	19	14	21	300	0/6
ふっとばし攻撃			17	21	14	24	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			18	22	20	16	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
龍翻蹴			10	19	0	0	800	0/7
匂龍降脚蹴り			14	20	10	21	800	0/7
匂龍降脚蹴り（キャンセル版）			7	7	0	8	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
龍跳脚			20	20	0	0	1000（24ドット）	—
首切り投げ			20	20	0	0	1000（24ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
龍撃拳（弱）			12	16	19	19	500	3/5
龍撃拳（強）			14	18	15	22	700	3/5
龍牙（弱）			13	13	16	13	300	3/3
龍牙（強）	2	単発	10	13	7	16	1Hit500	3/3
飛燕疾風脚（弱）			14	21	16	14	500	7/8
飛燕疾風脚（強）	2	半数	13	13	10	15	1Hit700	7/8
飛燕龍神脚（弱）			15	19	19	14	500	6/6
飛燕龍神脚（強）			15	18	16	17	700	6/6
幻影脚（弱・強）：連打	12	半数	4	4	0	0	1000	7/1
幻影脚（弱・強）：フィニッシュ	+1		7	7	0	0	—	0/1

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
龍虎乱舞（ノーマル）：連打	13	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
龍虎乱舞（ノーマル）：フィニッシュ	+2	単発	7	7	0	0	1Hit500	—
龍虎乱舞（MAX）	28	単発	3	3	0	0	1Hit100	—
覇王翔吼拳（ノーマル）			36	48	0	0	2500	—
覇王翔吼拳（MAX）	5	半数	30	30	0	0	2500	—

ユリ・サカザキ（裏）

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			7	7	5	8	100	0/3	立ちC（近）			13	13	23	13	300	0/6
立ちA（遠）			7	7	5	8	100	0/3	立ちC（遠）			14	24	22	14	300	0/6
垂直ジャンプA			7	13	9	7	300	0/3	垂直ジャンプC			12	12	23	24	400	0/6
前ジャンプA			6	6	8	7	300	0/3	前ジャンプC			12	12	22	14	400	0/6
後ジャンプA			5	5	8	6	300	0/3	後ジャンプC			12	12	22	14	400	0/6
屈みA			5	5	6	5	100	0/3	屈みC			13	24	17	17	200	0/6
立ちB（近）			6	13	5	5	200	0/3	立ちD（近）			12	12	17	14	400	0/6
立ちB（遠）			6	6	5	5	200	0/3	立ちD（遠）			12	24	20	15	400	0/6
垂直ジャンプB			6	6	9	4	300	0/3	垂直ジャンプD			11	11	19	22	400	0/6
前ジャンプB			5	5	8	4	300	0/3	前ジャンプD			11	11	17	15	400	0/6
後ジャンプB			5	5	8	4	300	0/3	後ジャンプD			11	24	17	14	400	0/6
屈みB			5	5	6	4	200	0/3	屈みD			14	14	14	16	300	0/6
ふっとばし攻撃			15	24	22	15	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			17	17	14	14	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
燕翼			12	24	17	17	800	0/7
燕翼（キャンセル版）			12	24	0	24	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
鬼はりて			18	18	0	0	1000（24ドット）	—
さいれんと投げ			20	20	0	0	1000（24ドット）	—
燕落とし			18	18	0	0	1000（20ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
虎煌拳（弱）			12	12	22	16	500	3/5
虎煌拳（強）			14	14	18	19	700	3/5
雷煌拳（弱・強）			15	15	19	15	600	6/6
砕破（弱）			17	28	15	16	600	4/8
砕破（強）			19	19	15	26	800	4/8
百烈びんた（弱・強）	11	半数	3	3	0	0	800（16ドット）	10/0

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
飛燕鳳凰脚（ノーマル）：連打		単発	3	3	0	0	2500	—
飛燕鳳凰脚（ノーマル）：フィニッシュ	+1		10	10	0	0	—	—
飛燕鳳凰脚（MAX）：連打		単発	3	3	0	0	2500	—
飛燕鳳凰脚（MAX）：フィニッシュ	+2	半数	10	10	0	0	—	—
覇王翔吼拳（ノーマル）			36	36	0	0	2500	—
覇王翔吼拳（MAX）	5	半数	29	29	0	0	2500	—
芯！ちょうアッパー（ノーマル）1発目			6	6	0	0	1500	—
芯！ちょうアッパー（ノーマル）2発目	+1		35	35	0	0	—	—
芯！ちょうアッパー（MAX）1発目			8	8	0	0	1500	—
芯！ちょうアッパー（MAX）2発目	+1		59	59	0	0	—	—
芯！ちょうアッパー（共通）3発目	+1		12	12	0	0	1000	—

不知火 舞（裏）

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			6	9	3	2	100	0/2	立ちC（近）			13	20	8	8	300	0/5
立ちA（遠）			6	9	3	2	100	0/2	立ちC（遠）			16	23	11	20	300	0/5
垂直ジャンプA			9	11	4	4	300	0/2	垂直ジャンプC			15	21	11	8	400	0/5
前ジャンプA			7	9	4	4	300	0/2	前ジャンプC			14	18	9	7	400	0/5
後ジャンプA			7	9	4	3	300	0/2	後ジャンプC			13	17	8	7	400	0/5
屈みA			6	9	3	2	100	0/2	屈みC			13	13	17	24	200	0/5
立ちB（近）			5	5	7	5	200	0/2	立ちD（近）			12	12	20	21	400	0/5
立ちB（遠）			5	5	7	6	200	0/2	立ちD（遠）			13	13	21	24	400	0/5
垂直ジャンプB			8	10	3	7	300	0/2	垂直ジャンプD			13	13	24	20	400	0/5
前ジャンプB			10	10	8	6	300	0/2	前ジャンプD			12	12	22	18	400	0/5
後ジャンプB			8	8	7	5	300	0/2	後ジャンプD			11	11	18	17	400	0/5
屈みB			5	5	5	5	200	0/2	屈みD			14	16	16	18	300	0/5
ふっとばし攻撃			14	14	17	21	800	0/7	空中ふっとばし攻撃			13	15	20	16	800	0/7

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
紅鶴の舞	2	単発	9	9	11	12	1Hit300	0/4
紅鶴の舞（キャンセル版）	2	単発	7	7	0	0	1Hit300	0/4
黒燕の舞			12	12	14	16	800	0/7
黒燕の舞（キャンセル版）			7	7	0	0	800	0/7
大輪風車落とし			14	14	24	14	700	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
不知火剛臨			20	20	0	0	800（24ドット）	—
風車崩し			19	19	0	0	800（24ドット）	—
夢桜			20	20	0	0	800（20ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
花蝶扇（弱）			12	18	11	8	500	3/7
花蝶扇（強）			12	20	5	2	700	3/7
龍炎舞（弱）			14	14	28	16	500	4/4
龍炎舞（強）	2	半数	12	12	16	20	1Hit500	4/4
必殺忍蜂（弱）	2	半数	13	13	20	12	1Hit600	7/3
必殺忍蜂（強）	2	半数	15	15	16	16	1Hit800	7/3
ムササビの舞（地/空共通・弱）			16	16	25	17	800	4/6
ムササビの舞（地/空共通・強）			18	18	20	23	1000	4/6
小夜千鳥（弱）			10	17	6	3	600	4/4
小夜千鳥（強）			10	20	2	8	600	4/4

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
超必殺忍蜂（ノーマル）	6	単発	8	8	0	2	1Hit400	—
超必殺忍蜂（MAX）	12	単発	6	6	0	1	1Hit300	—
花嵐（ノーマル）	7	単発	6	15	0	0	2500	—
花嵐（MAX）	14	単発	5	16	0	0	2500	—

ビリー・カーン（裏）

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA（近）			7	10	3	6	100	0/2	立ちC（近）			12	18	16	16	300	0/5
立ちA（遠）			7	10	3	6	100	0/2	立ちC（遠）			13	20	16	20	300	0/5
垂直ジャンプA			5	8	4	3	300	0/2	垂直ジャンプC			12	17	18	13	400	0/5
前ジャンプA			5	8	4	3	300	0/2	前ジャンプC			12	18	17	13	400	0/5
後ジャンプA			5	8	3	3	300	0/2	後ジャンプC			12	17	16	13	400	0/5
屈みA			5	7	2	5	100	0/2	屈みC			13	20	14	20	200	0/5
立ちB（近）			7	7	5	4	200	0/2	立ちD（近）			15	15	20	19	400	0/5
立ちB（遠）			7	7	5	4	200	0/2	立ちD（遠）	2	半数	13	13	16	14	1Hit400	0/5
垂直ジャンプB			6	6	6	5	300	0/2	垂直ジャンプD			16	16	22	16	400	0/5
前ジャンプB			6	6	5	5	300	0/2	前ジャンプD			14	14	21	17	400	0/5
後ジャンプB			6	6	5	4	300	0/2	後ジャンプD			14	14	20	15	400	0/5
屈みB			5	5	3	5	200	0/2	屈みD			16	16	16	17	300	0/5
ふっとばし攻撃			15	19	14	13	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			15	18	11	11	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
大回転蹴り	2	単発	8	10	10	14	1Hit300	0/4
棒高跳び蹴り			15	15	25	18	700	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点（投げ間合い）	ゲージ
地獄落とし	9	単発	3	3	0	0	1000（24ドット）	—
一本釣り投げ			20	20	0	0	1000（24ドット）	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
三節棍中段打ち（弱）			14	21	19	18	600	4/6
三節棍中段打ち（強）			16	20	19	21	800	4/6
/火炎三節棍中段打ち（弱・強）		追加	8	8	0	0	800	4/0
旋風棍	9	単発	3	7	3	3	1Hit200	4/3
集点連破棍	5	単発	3	8	3	2	1Hit200	4/3
強襲飛翔棍（弱）：上昇	1		8	18	0	11	300	6/3
強襲飛翔棍（弱）：下降	+2	半数	6	18	8	8	1Hit300	0/3
強襲飛翔棍（強）：上昇	2	半数	8	18	0	11	1Hit300	6/3
強襲飛翔棍（強）：下降	+3	半数	6	18	8	8	1Hit300	0/3
雀落とし（弱）			14	14	21	16	700	4/6
雀落とし（強）			15	15	21	19	800	4/6

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
超火炎旋風棍（ノーマル）：回転	5	単発	8	13	0	0	2500	—
超火炎旋風棍（ノーマル）：発射	+1		16	29	0	0	—	—
超火炎旋風棍（MAX）：回転	5	単発	8	15	0	0	2500	—
超火炎旋風棍（MAX）：発射	+5	半数	19	23	0	0	—	—
サラマンダーストリーム（ノーマル・弱）：回転	2	単発	14	16	0	0	2500	—
サラマンダーストリーム（ノーマル・強）：回転	3	単発	11	13	0	0	2500	—
サラマンダーストリーム（ノーマル・共通）：フィニッシュ	+1		13	28	0	22	—	—
サラマンダーストリーム（MAX）：回転	5	単発	11	13	0	0	2500	—
サラマンダーストリーム（MAX）：フィニッシュ	+1		13	29	0	26	—	—

乾いた大地の社

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			7	7	3	8	100	0/3	立ちC(近)			13	13	15	16	300	0/6
立ちA(遠)			7	7	4	8	100	0/3	立ちC(遠)			15	15	15	24	300	0/6
垂直ジャンプA			9	9	5	9	300	0/3	垂直ジャンプC			17	17	17	19	400	0/6
前ジャンプA			9	9	5	7	300	0/3	前ジャンプC			12	12	15	17	400	0/6
後ジャンプA			7	7	4	6	300	0/3	後ジャンプC			12	12	12	16	400	0/6
屈みA			5	5	3	6	100	0/3	屈みC			14	14	13	17	200	0/6
立ちB(近)			6	6	5	5	200	0/3	立ちD(近)			14	14	23	26	400	0/6
立ちB(遠)			7	7	5	7	200	0/3	立ちD(遠)			17	17	17	19	400	0/6
垂直ジャンプB			10	10	6	7	300	0/3	垂直ジャンプD			17	17	19	15	400	0/6
前ジャンプB			9	9	6	6	300	0/3	前ジャンプD			12	12	17	15	400	0/6
後ジャンプB			6	6	3	5	300	0/3	後ジャンプD			12	12	15	14	400	0/6
屈みB			7	7	3	5	200	0/3	屈みD			16	16	16	18	300	0/6
ふっとばし攻撃			19	19	16	29	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			16	16	13	15	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ぶ			10	10	0	0	500	0/7
さく			12	12	0	19	800	0/7
さく(キャンセル版)			5	5	0	0	800	0/7

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ばく			20	20	0	0	1000(24ドット)	—
べき			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
むせぶだいち(弱・強)	4	単発	8	8	0	0	1000(28ドット)	7(5)
にらぐだいち(弱・強)			19	19	0	0	1000(24ドット)	5/0
おどるだいち(弱・強)			20	20	0	0	500(18ドット)	12/0
くじくだいち(弱・強)			—	—	—	—	0(16ドット)	8/0

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
あらぶるだいち(ノーマル):投げ	2	単発	16	16	0	0	2500(20ドット)	—
あらぶるだいち(MAX):投げ	6	単発	9	9	0	0	2500(20ドット)	—
あらぶるだいち(共通):フィニッシュ	+1		24	24	0	0	—	—
暗黒地獄極楽おとし(ノーマル)	9	単発	5	5	0	0	2500(28ドット)	—
暗黒地獄極楽おとし(MAX):投げ	10	単発	5	5	0	0	2500(28ドット)	—
暗黒地獄極楽おとし(MAX):フィニッシュ	+1		15	15	0	0	2500	—
ほえるだいち(ノーマル):1段階			36	36	0	8	2500	—
ほえるだいち(ノーマル):2段階			48	48	0	16	2500	—
ほえるだいち(ノーマル):3段階			58	58	0	24	2500	—
ほえるだいち(ノーマル):4段階			64	64	0	0	2500	—
ほえるだいち(MAX):1段階			46	46	0	24	2500	—
ほえるだいち(MAX):2段階			59	59	0	32	2500	—
ほえるだいち(MAX):3段階			68	68	0	240	2500	—
ほえるだいち(MAX):4段階			82	82	0	0	2500	—

荒れ狂う稲光のシェルミー

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			5	8	4	5	100	0/3	立ちC(近)			13	18	18	12	300	0/6
立ちA(遠)			5	8	4	5	100	0/3	立ちC(遠)			17	23	24	12	300	0/6
垂直ジャンプA			7	10	7	6	300	0/3	垂直ジャンプC			16	22	21	14	400	0/6
前ジャンプA			6	9	5	7	300	0/3	前ジャンプC			12	17	20	14	400	0/6
後ジャンプA			5	9	5	6	300	0/3	後ジャンプC			12	17	17	12	400	0/6
屈みA			5	7	4	6	100	0/3	屈みC			13	16	19	10	200	0/6
立ちB(近)	2	半数	4	4	5	4	1Hit200	0/3	立ちD(近)			15	16	20	9	400	0/6
立ちB(遠)	2	半数	4	4	5	4	1Hit200	0/3	立ちD(遠)			15	18	20	18	400	0/6
垂直ジャンプB			7	9	8	5	300	0/3	垂直ジャンプD			15	22	21	11	400	0/6
前ジャンプB			6	8	6	6	300	0/3	前ジャンプD			12	14	19	11	400	0/6
後ジャンプB			5	8	6	5	300	0/3	後ジャンプD			12	14	14	11	400	0/6
屈みB			5	6	5	5	200	0/3	屈みD			16	18	9	9	300	0/6
ふっとばし攻撃			20	23	18	11	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			18	22	18	10	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
こうらい	2	単発	9	14	0	10	1Hit400	0/4
こうらい(キャンセル版)	2	単発	4	4	0	0	1Hit400	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ばくらい			19	19	0	0	1000(24ドット)	—
えんらい			21	21	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
やたなぎのむち(弱):振り			7	13	12	7	200	6/4
やたなぎのむち(弱):弾	+1		9	12	12	7	200	0/4
やたなぎのむち(強):振り			7	15	9	10	300	6/4
やたなぎのむち(強):弾	+1		12	14	9	10	300	0/4
しゃじつのおどり(弱)	5	半数	8	8	8	8	1Hit100	6/2
しゃじつのおどり(強)	5	半数	10	10	6	10	1Hit100	6/2
むげつのらいうん(A)			16	23	24	24	400	4/3
むげつのらいうん(B)			16	23	8	24	400	4/3
むげつのらいうん(C)			19	25	20	15	400	4/3
むげつのらいうん(D)			19	25	29	15	400	4/3
らいじんのつえ(弱)			18	26	31	21	400	5/3
らいじんのつえ(強)			20	31	26	24	700	5/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
しゅくめい・げんえい・しんし(ノーマル)			39	39	0	0	300	—
しゅくめい・げんえい・しんし(MAX)	5	半数	33	33	0	0	1Hit300	—
暗黒雷光拳(ノーマル)	5	単発	8	17	0	0	1Hit500	—
暗黒雷光拳(MAX)	8	単発	8	25	0	0	1Hit400	—

炎のさだめのクリス

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			4	7	3	4	100	0/3	立ちC(近)			10	16	20	20	300	0/6
立ちA(遠)			4	7	4	4	100	0/3	立ちC(遠)	2	半数	10	10	10	13	1Hit300	0/6
垂直ジャンプA			7	9	4	5	300	0/3	垂直ジャンプC			13	21	20	18	400	0/6
前ジャンプA			6	8	3	5	300	0/3	前ジャンプC			11	18	19	18	400	0/6
後ジャンプA			5	7	3	5	300	0/3	後ジャンプC			11	18	18	17	400	0/6
屈みA			3	5	2	4	100	0/3	屈みC	2	半数	11	11	9	20	1Hit200	0/6
立ちB(近)			4	6	4	3	200	0/3	立ちD(近)			10	15	20	21	400	0/6
立ちB(遠)			4	6	4	4	200	0/3	立ちD(遠)			13	21	22	24	400	0/6
垂直ジャンプB			6	8	5	4	300	0/3	垂直ジャンプD			12	19	20	17	400	0/6
前ジャンプB			5	7	4	3	300	0/3	前ジャンプD			11	16	14	18	400	0/6
後ジャンプB			4	6	4	3	300	0/3	後ジャンプD			11	16	13	17	400	0/6
屈みB			3	5	3	3	200	0/3	屈みD			14	18	19	21	300	0/6
ふっとばし攻撃			16	22	14	18	800	0/8	空中ふっとばし攻撃			15	20	13	12	800	0/8

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
むようのおの			9	17	0	14	700	0/7
じゅけいのおに	2	半数	10	10	7	11	1Hit300	0/4
じゅけいのおに(キャンセル版)	2	半数	7	7	4	4	1Hit300	0/4
せつだんのこと			13	18	19	12	700	0/5

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
ちのばつ	3	単発	6	6	0	0	1000(24ドット)	—
てんのつみ			19	19	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
たいようをいるほのお(弱)	3	半数	10	10	11	10	1Hit200	3/4
たいようをいるほのお(強)	3	半数	11	11	10	10	1Hit300	3/4
つきをつむほのお(弱)			12	12	18	14	300	6/3
つきをつむほのお(強)	4	半数	11	11	6	11	1Hit300	6/3
かがみをほふるほのお(弱)			14	22	21	17	400	7/4
かがみをほふるほのお(強)			18	25	19	18	700	7/4
ししをかむほのお(弱・強)	6	半数	9	9	0	0	1000(18ドット)	0/2

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
だいちをはらうごうか(ノーマル)			40	40	0	0	2500	—
だいちをはらうごうか(MAX)	2	半数	43	43	0	0	1Hit2500	—
暗黒大蛇薙(ノーマル)			41	50	0	0	2500	—
暗黒大蛇薙(MAX)	3	単発	21	32	0	3	2500	—

オメガ・ルガール

●通常技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ	攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
立ちA(近)			9	9	5	2	100	0/4	立ちC(近)	2	半数	11	11	14	6	1Hit300	0/7
立ちA(遠)			9	9	6	2	100	0/4	立ちC(遠)			16	16	18	16	300	0/7
垂直ジャンプA			10	10	6	4	300	0/4	垂直ジャンプC			15	15	19	9	400	0/7
前ジャンプA			9	9	5	3	300	0/4	前ジャンプC			14	14	19	10	400	0/7
後ジャンプA			9	9	4	3	300	0/4	後ジャンプC			14	14	19	10	400	0/7
屈みA			6	6	5	2	100	0/4	屈みC	2	半数	11	11	11	6	1Hit200	0/7
立ちB(近)			8	8	5	2	200	0/4	立ちD(近)	2	半数	11	11	11	4	1Hit400	0/7
立ちB(遠)			7	7	5	2	200	0/4	立ちD(遠)			16	16	28	18	400	0/7
垂直ジャンプB			8	8	6	4	300	0/4	垂直ジャンプD	2	半数	11	11	14	5	1Hit400	0/7
前ジャンプB			8	8	5	3	300	0/4	前ジャンプD			13	13	16	8	400	0/7
後ジャンプB			8	8	4	3	300	0/4	後ジャンプD			13	13	17	8	400	0/7
屈みB			7	7	8	2	200	0/4	屈みD			15	15	12	7	300	0/7
ふっとばし攻撃			17	17	16	18	800	0/9	空中ふっとばし攻撃			17	17	17	16	800	0/9

●特殊技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ダブルトマホーク	2	半数	7	7	12	4	800	0/4
ダブルトマホーク(キャンセル版)	2	半数	4	4	0	0	800	0/4

●通常投げ

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点(投げ間合い)	ゲージ
スコーピオンデスロック	7	単発	3	3	0	0	1000(24ドット)	—
スコーピオンブロウ			20	20	0	0	1000(24ドット)	—

●必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ダークジェノサイド(弱)	3	単発	12	24	8	2	1Hit300	10/6
ダークジェノサイド(強)	3	単発	14	24	8	6	1Hit300	10/6
ダークバリヤー(弱)			28	28	0	0	600	8/6
ダークバリヤー(強)			28	28	0	0	800	8/6
グラビティスマッシュ(地/空、弱・強):溜め			26	26	10	0	700	8/7
グラビティスマッシュ(地上/弱・強):弾			26	26	16	4	700	0/7
グラビティスマッシュ(空中/弱・強):弾			23	23	16	6	700	0/7
バニシングラッシュ(弱・強)	6	単発	8	8	0	0	1Hit200	8/3

●超必殺技

攻撃名	ヒット数	補正	攻撃値	カウンター	気絶値	弾き値	得点	ゲージ
ギガンテックプレッシャー(ノーマル)			67	67	0	0	2500	—
ギガンテックプレッシャー(MAX)	2	単発	46	46	0	0	2500	—
デストラクション・オメガ(ノーマル):連打	6	半数	28	28	0	0	2500	—
デストラクション・オメガ(ノーマル):フィニッシュ	+2	単発	16	16	0	0	—	—
デストラクション・オメガ(MAX):連打	12	半数	29	29	0	0	2500	—
デストラクション・オメガ(MAX):フィニッシュ	+3	単発	16	16	0	0	—	—
ルガールエクスキューション(ノーマル)	20	単発	3	3	0	0	2500	—
ルガールエクスキューション(MAX)	30	単発	3	3	0	0	2500	—

The King of Fighters '98 Dream Match Never Ends

VOICE LIST

【ボイスリスト】 全51キャラクターたちのセリフを完全網羅！

Data Base

主人公チーム 草薙 京

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	いくぜ！	
登場② 庵専用	炎が、おまえを呼んでるぜ…	このセリフを受け、庵は「なら燃え尽きろ、潔くな…」と言います
登場③ 真吾専用	何やってんだか…	
登場④ 紅丸専用	やろうか、紅丸	紅丸のセリフ「行くぜ…京」に呼応します
勝利①	へへ…、燃えたろ…	
勝利②	あんたじゃ、燃えねえなあ…	
勝利③	俺の…勝ちだ！	
挑発	もうおやすみかい？	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
百式・鬼焼き	ほおうりゃあ！	
R.E.D.Kick	イイィヤァ！	
弐百拾弐式・琴月 陽	チイッ！/燃えろ！	
百拾四式・荒咬み	ボディが/甘ぇぜ！	
百弐拾八式・九傷	お留守だぜ！	
百弐拾七式・八錆	がら空きだぜ！	
百拾五式・毒咬み	くらえ！	
九百拾式・鵺摘み	させるか！	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	おおお…/くらいやがれーっ!!	超必殺技
最終決戦奥義・無式	見せてやる草薙の拳（こぶし）を！	超必殺技
無式・フォロースルー	歴史が違うんだよ	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フッ！	
通常技：強攻撃	テヤアッ！	
投げ：C ボタン投げ	おらぁ！	釟鉄
投げ：D ボタン投げ	おらぁ！	一刹背負い投げ
特殊技：➡＋B	フッ！	外式「轟斧・陽」
特殊技：⬇＋C	テヤアッ！	外式「奈落落とし」
特殊技：⬊＋D	フッ、フッ！	八拾八式

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	クッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うわあぁぁぁ…！	
緊急回避	フッ！	
攻撃避け	フッ！	
ダウン回避	おっと！	
パワー溜め	ふんんんんん…！	
パワーMAX発動	フッ！	

餓狼伝説チーム テリー・ボガード

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場	ヘイ、カモン、カモン！	
勝利①	オッケー！	
勝利②	フウ…	
勝利③	オーライ！	
挑発		

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
バーンナックル	バーンナックル！	
パワーウェイブ	パワーウェイブ！	
クラックシュート	クラックシュート！	
ライジングタックル	ライジングタックル！	
パワーダンク	パワーダンク！	
パワーチャージ	パワーチャージ！	
パワーゲイザー	パワーゲイザー！	超必殺技
ハイアングルゲイザー	Over heat！ゲイザー!!	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	ハアッ！	
投げ：C ボタン投げ	ハアッ！	グラスピングアッパー
投げ：D ボタン投げ	ハアッ！	バスタースルー
特殊技：➡＋A	ハアッ！	バックナックル
特殊技：⬊＋C	はっ！	ライジングアッパー

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うおっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うわあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うわああああああああ！	
緊急回避	はっ！	
攻撃避け	はっ！	
ダウン回避	はっ！	
パワー溜め	ふうっ！	
パワーMAX発動	うりゃあっ！	

主人公チーム 二階堂 紅丸

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	覚悟はできたかな？	
登場② 京専用	いくぜ…京	
登場③ 女の子専用	行くぜ、かわい子ちゃん！	ユリ・レオナ・アテナ・ちづる・舞・キング・マリー・マチュア・バイス・シェルミー専用
勝利①	Thank you！	
勝利②	I love you！	
勝利③	アンダースタンド？	
挑発	やれやれ…	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
雷靭拳	雷靭拳！	
空中雷靭拳	雷靭拳！	
真空片手駒	真空片手駒！	
スーパー稲妻キック	ヘィッ！	
居合い蹴り	フンッ！	
反動三段蹴り	反動三段蹴り！	
紅丸コレダー	紅丸コレダー！	
雷光拳	雷光拳！	超必殺技
エレクトリッガー	エレクトリッガー！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ヘイ！	
通常技：強攻撃	ヘヤアッ！	
投げ：C ボタン投げ	ヘヤアッ！	キャッチアンドシュート
投げ：D ボタン投げ	ヘヤアッ！	フロントスープレックス
空中投げ	ヘイ！	スピニングニードロップ
特殊技：➡＋B	ヘイ！	ジャックナイフキック
特殊技：ジャンプ中 ⬇＋D	ヘイ！	フライングドリル

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウオッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ヌウ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うああぁぁぁぁぁぁ！！	
緊急回避	ヒュウ！	
攻撃避け	ヒュウ！	
ダウン回避	うりゃっ！	
パワー溜め	フゥンンンンン！	
パワーMAX発動	ヘイ！	

餓狼伝説チーム アンディ・ボガード

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場	フッ…	
勝利①	ヨシッ！	
勝利②	はあぁ	
挑発	フッ…	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
斬影拳	斬影拳！	
我弾幸	そやあっ！	
飛翔拳	飛翔拳！	
昇龍弾	昇龍弾！	
空破弾	空破弾！	
撃壁背水掌	フッ、フッ、フッ、うりゃあ！	
幻影不知火	フッ！	
幻影不知火・下顎	うりゃあ！	
幻影不知火・上顎	うりゃあ！	
超裂破弾	超裂破弾！	超必殺技
飛翔流星拳	はあぁ/裂！	超必殺技
飛翔流星拳	はあぁ/裂！（×3）	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	そやあっ！	
投げ：C ボタン投げ	うりゃあ！/ふっ！	刪臨・改
投げ：D ボタン投げ	うりゃあ！	抱え込み投げ
特殊技：➡＋B	そやあっ！	上顎
特殊技：⬊＋A	そやあっ！	上げ面

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うあっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ぬあっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ぬうああっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ぬうあああああああ！	
緊急回避	フッ！	
攻撃避け	フッ！	
ダウン回避	フッ！	
パワー溜め	ハアアアアア！	
パワーMAX発動	ふっ！	

主人公チーム 大門 五郎

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ふん！	
登場② 京・紅丸専用	うりゃあ！	
勝利①	うおおおお！	
勝利②	うおおおお！	
挑発	うりゃあ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
地雷震	うぉおお！	
超受け身	ふん！	
雲つかみ投げ	ぬん/うりゃ！	
切り株返し	ぬん/うりゃ！	
天地返し	ふん/うりゃ！	
超大外刈り	うぅりゃあ！	
根っこ返し	ふん！	
裏投げ	むん！	
地獄極楽落とし	とぁっ/うぉぉ/うりゃっ！	超必殺技
地獄極楽落とし	とぁっ/うぉぉ/うおお！	超必殺技MAX状態
嵐の山	とぁっ/ふん/うりゃっ！	超必殺技
嵐の山	とぁっ/ふん/うりゃっ！/うりゃあ！	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	うぉっ！	
通常技：強攻撃	やぁっ！	
投げ：C ボタン投げ	うぉっ！	
投げ：C ボタン（遠）	ふんっ！	
投げ：D ボタン投げ	うぉっ！	
特殊技：➡＋A	やぁっ！	玉潰し
特殊技：⬊＋C	うぉっ！	頭上払い

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ぅおっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ぐおっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	んぐっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うおぉぉぉぉぉ！	
緊急回避	ふんっ！	
攻撃避け	ふんっ！	
ダウン回避	なんの！	
パワー溜め	ふうんんんん！	
パワーMAX発動	うおっ！	

餓狼伝説チーム ジョー・東

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	サクサク行くぜ、ヘァイッ！	
登場② キング専用	ハッハッハッハッハッハッ！	
勝利①	オッシャー！	
勝利②	立て！	
勝利③	オッシャー！	拳を突き出します
勝利④	ハッハッハッハッハッハッ！	
挑発	オラオラァ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
ハリケーンアッパー	ハリケーンアッパー！	
爆裂フィニッシュ	くらえええい！	
タイガーキック	タイガーキック！	
スラッシュキック	スラッシュキック！	
黄金のカカト	オラオラァ！	
スクリューアッパー	スクリューアッパー！	超必殺技
スクリューアッパー	これでもくらえええい！	超必殺技MAX状態
爆裂ハリケーンタイガーカカト	オラオラァ/オッシャー！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フィッ！	
通常技：強攻撃	ハイッ！	
投げ：C ボタン投げ	フィッ！（打撃回数）/ハイッ！	ひざ地獄
投げ：D ボタン投げ	ラアッ！	レッグスルー
特殊技：➡＋B	シイッ！	ローキック
特殊技：⬊＋B	フィッ！	スライディング

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	アッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウゥッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ぬあぁっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うわああ！	
緊急回避	シイッ！	
攻撃避け	シイッ！	
ダウン回避	シイッ！	
パワー溜め	フィッ！	
パワーMAX発動	オッシャー！	

龍虎の拳チーム　リョウ・サカザキ

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場	おらおら！	
勝利①	おーす！	道着を直します
勝利②	よーし！	
勝利③	おーす！	軽い演武をします
挑発	オラオラ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
虎煌拳	虎煌拳！	
虎咆	おりゃあー！	
飛燕疾風脚	飛燕疾風脚！	
極限流連舞拳	はっ！はっ！はっ！	
猛虎雷神剛	おりゃあー！	
猛虎雷神刹	雷神刹！	
龍虎乱舞	極限流奥義！/おら！おら！おら！おら！おら！/もらったぁ！	超必殺技
覇王翔吼拳	覇王翔吼拳！	超必殺技
天地覇煌拳	一撃必殺！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	たっ！	
投げ：C ボタン投げ	うりゃぁ！	谷落とし
投げ：D ボタン投げ	うりゃぁ！	巴投げ
特殊技：➡＋A	たっ！	氷柱割り

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウオッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ウオオッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	しくじったー！	
緊急回避	ふっ！	
攻撃避け	ふっ！	
ダウン回避	ふっ！	
パワー溜め	はぁぁぁぁぁ	
パワーMAX発動	たっ！	

怒チーム　レオナ

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	任務、遂行します	
登場② ハイデルン専用	レオナ・ハイデルン、必ず任務遂行します	
登場③ 特殊キャラ専用	あなたでは勝てない…	ジョー・ユリ・ラルフ・アテナ・ケンスウ・チョイ・真吾・庵専用
勝利①	任務、完了	
勝利②	あなた、私の名を言ってみて	服を直して、手を組みます
挑発	逃げるのよ…	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
ムーンスラッシャー	キル（KILL）!!	
ボルテックランチャー	うおおおおおお～!!	
アイスラッシャー	ジョア！	
リボルスパーク	さよなら…	超必殺技
リボルスパーク	うおおおぉぉぉぉ!!	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハンッ！	
通常技：強攻撃	ハイッ！	
投げ：C ボタン投げ		レオナクラッシュ
投げ：D ボタン投げ	ハイッ！	オーデルバックラー

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	んっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うんっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	んあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	あああ～！	
緊急回避		
攻撃避け		
ダウン回避		
パワー溜め	はあああぁぁぁ…	
パワーMAX発動		

サイコソルジャーチーム　麻宮 アテナ

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	麻宮アテナ！/行っきま～す！	
登場②	がんばりま～す！	
登場③ 拳崇専用	もう!!　恥ずかしいなぁ！	デレデレしている拳崇に、ちょっと怒ってる感じで言います
登場④ 鎮専用	よろしくお願いします	
勝利①	やあったぁ～！グ～！	
勝利②	イエ～イ！完璧い～！	
勝利③	私たちは負けないわ！	
勝利④	ありがとうございました！	
挑発	クシュン！ごめんなさい	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
サイコボールアタック	サイコボール	
ν（ニュウ）サイコリフレクター	え～い！	
フェニックスアロー	フェニックスアロー！	
サイコソード	サイコソード！	
空中サイコソード	サイコソード！	
スーパーサイキックスルー	やあっ！/やあっ！	
サイコテレポート	テレポーート！	
フェニックスファングアロー	ファ～ング/アロー！	超必殺技
シャイニングクリスタルビット	はあぁぁぁぁぁぁ	超必殺技
クリスタルシュート	いっけぇ～！	超必殺技
空中シャイニングクリスタルビット	はあぁぁぁぁぁぁ	超必殺技
空中クリスタルシュート	いっけぇ～！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ヤッ！	
通常技：強攻撃	ハッ！	
投げ：C ボタン投げ	ハッ！	ビットスルー
投げ：D ボタン投げ	ハッ！	サイキックスルー
空中投げ	ヤッ！/ハッ！	サイキックシュート
特殊技：➡＋B	ハッ！	連環腿
特殊技：ジャンプ中 ⬇＋B	ヤッ！	フェニックスボム

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	んくっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	あぁあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	きゃあああぁぁぁぁ	
緊急回避	えいっ！	
攻撃避け	えいっ！	
ダウン回避	えいっ！	
パワー溜め	はあぁぁぁぁぁぁ	
パワーMAX発動	えいっ！	

龍虎の拳チーム　ロバート・ガルシア

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ほな、いきまっせー！	
登場② 拳崇専用	ぼちぼちでんな！	拳崇の「どないでっか?」に対して、このセリフを言います
勝利①	よっしゃあ！	
勝利②	どないや！	
挑発	どないしたんや？	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
龍撃拳	龍撃拳！	
龍牙	そりゃあー！	
飛燕旋風脚	飛燕旋風脚！	
飛燕龍神脚	飛燕龍神脚！	
極限流連舞脚	とりゃっ！とりゃっ！とりゃっ！とりゃっ！	
龍斬翔	そりゃあー！	
龍虎乱舞	極限流奥義！/そりゃ！そりゃ！そりゃ！/どないや！	超必殺技
覇王翔吼拳	覇王翔吼拳！	超必殺技
無影疾風重段脚	無影疾風重段脚！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハッ！	
通常技：強攻撃	とりゃっ！	
投げ：C ボタン投げ	とりゃっ！	龍跳脚
投げ：D ボタン投げ	ハッ！	首切り投げ
特殊技：➡＋B	とりゃっ！	龍翻蹴
特殊技：➡＋A	とりゃっ！	勾龍降脚蹴り：新特殊技

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウアッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	チェアッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	はあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	くそったれー！	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	ハァァァァァ！	
パワーMAX発動	とりゃっ！	

怒チーム　ラルフ

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ウオー！/とっととかかってこい！	
登場② クラーク専用	行くぜクラーク！/クロスチェンジャー!!	
勝利①	イエーイ！	
勝利②	ッシャー！/器じゃねーんだコラ！	
勝利③	ウオー！	
勝利④	任務完了!!	
挑発	よぉし、とどめ行くか！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
バルカンパンチ	オリャリャリャリャ～！	
ガトリングアタック	でりゃあ！	
急降下爆弾パンチ	ヘァッ！	
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	でりゃあ！/おりゃあ！	
ラルフキック	ラルフキィィック!!	
バリバリバルカンパンチ	ファイアー!!/破壊力～!!	超必殺技
バリバリバルカンパンチ	ファイアー!!/でりゃあ！/破壊力～!!	超必殺技MAX状態
馬乗りバルカンパンチ	とっておきだぜ！もういっちょー！	超必殺技
ギャラクティカファントム	ギャラクティカファントム！/どっかーん!!	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フンッ！	
通常技：強攻撃	ハアッ！	
投げ：C ボタン投げ	おりゃあ！	ダイナマイトヘッドバット
投げ：D ボタン投げ	フンッ！	ノーザンライトボム

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウゥッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うおおおおぉぉぉぉぉ!!	
緊急回避	うおっ！	
攻撃避け	うおっ！	
ダウン回避	うおっ！	
パワー溜め	アァァァァァァ！	
パワーMAX発動	ハアッ！	

サイコソルジャーチーム　椎 拳崇

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	むぐ！んぐぐ、かはぁー死ぬか思た	
登場② アテナ専用	ん～～～～♡アテナ♡	
登場③ 鎮専用	ムッ！/むぐ、うぐっ（数回繰り返す）/ウッ！	お酒を飲みまくる鎮に対抗して、肉まんを食いまくります
登場④ ロバート専用	どないでっか？	
勝利①	まだまだ修行が足らんなあ！	
勝利②	うわっ！	
勝利③	よっ！やったで！	
勝利④	俺の勝ちやな！	
挑発	なんでやねん！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
超球弾	超球弾や！	
龍顎砕	龍顎砕や！	
龍連牙　地龍	よっ！/はっ！/やあっ！	
龍連牙　天龍	よっ！/はっ！/やあっ！	
龍爪撃	よっ！/うりゃー！	
龍連打	良ーない！良ーない！	
神龍凄煌裂脚	どないや！/うりゃぁぁ！	超必殺技
神龍天舞脚	どないや！/うりゃぁぁ！	超必殺技
仙氣発勁（ノーマル）	いただきや！	超必殺技
仙氣発勁（MAX）	いただきや！/もう、あかーーん！	超必殺技
肉まん（ノーマル）	肉まんや！	超必殺技
肉まん（MAX）	肉まんや！/んぐ、ピザまんやん！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	やっ！	
通常技：強攻撃	うりゃっ！	
投げ：C ボタン投げ	うりゃっ！	発勁
投げ：D ボタン投げ	うりゃっ！	巴投げ
特殊技：➡＋A	うりゃっ！	虎撲手
特殊技：➡＋B	やっ！	後旋腿

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ちっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	いてっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ほなさいならぁぁぁ	
緊急回避	よっと！	
攻撃避け	よっと！	
ダウン回避	あぶなっ！	
パワー溜め	うりゃあああああ	
パワーMAX発動	よっ！	

龍虎の拳チーム　ユリ・サカザキ

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ぱぴっとやっつけちゃうぞ！	
登場② タクマ専用	おとうさん！もおっ！	
勝利①	ちょー！よゆうっち！	
勝利②	えい！えい！おー！おー！じゃーんぷ！ぶいぶい！	
勝利③	とおっ！えい！えい！やりぃ！	
勝利④	おっす！	
挑発	こっちこっち！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
虎煌拳	こおーけん！	
ユリちょうアッパー	ちょーあっぱー！	
ダブルユリちょうアッパー	ちょーあっぱー！/だぼー！	
雷煌拳	らいおーけん！	
ユリちょうナックル	ちょーなっこー！	
ユリちょう回し蹴り	ちょーまわしげり！	
飛燕鳳凰脚	ひえんほーおーきゃく！	超必殺技
覇王翔吼拳	はおーしょーこーけーん！	超必殺技
飛燕烈孔！	ゆり！ちょーれっぱー！ちょーれっぱー！…	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	とおっ！	
投げ：C ボタン投げ	とおっ！	鬼はりて
投げ：D ボタン投げ	えーーい！	さいれんと投げ
空中投げ	えーーい！	燕落とし
特殊技：➡＋B	えーーい！	飛翼

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うんっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うんっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ああっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	おとーさん、ごめーーん！	
緊急回避	よっ！	
攻撃避け	よっ！	
ダウン回避	ほっ！	
パワー溜め	はあああああああ	
パワーMAX発動	よっ！	

怒チーム　クラーク

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場 ラルフ専用	おう！/クロスチェンジャー!!	
勝利①	へーイ！	
勝利②	甘いよ、なあ	
勝利③	任務完了！	
挑発	ヘイッ、カモン！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
バルカンパンチ	イヤアァァァァァァ！	
ナパームストレッチ	ナパームストレッチ！	
スーパーアラビアンバーグラリーバックブリーカー	ウリャア！	
ローリングクレイドル	フン！/ウォアアアァァァ!!	
フランケンシュタイナー	フン！/へ～イ！	
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	トリャア！/ウリャア！	
フラッシングエルボー	ウリャア！	
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	トリャア！/トリャア！/トリャア！/デスパレーボム!!	超必殺技
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	トリャア！（×4）/クラークスパーク！	超必殺技MAX状態
ランニングスリー	ランニングスリャー！	超必殺技
ランニングスリー	ランニングスリャー！/トリャア！/トリャア！/トリャア！	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フンッ！	
通常技：強攻撃	てやあ！	
投げ：C ボタン投げ	てやあ！	
投げ：D ボタン投げ	フンッ！おりゃあ！	
特殊技：➡＋B	てやあ！	ストンピング

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウンッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウゥッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	クッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ぬおぉぉぉぉぉぉ！	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ほっ！	
パワー溜め	ウオォォォォォォ…！	
パワーMAX発動	フンッ！	

サイコソルジャーチーム　鎮 元斎

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ぼちぼち始めるかのう	
登場② 拳崇専用	ングッ、ングッ（数回繰り返す）	肉まんを食いまくる拳崇に対抗してお酒を呑みまくります
勝利①	スキップ、スキップ、ルンルルルン	
勝利②	んぐっ、んぐっ、ヒック！	
勝利③	にまー！	煙草を吸って言います
勝利④	にまー！	ころんと転がって、瓢箪を引きながら言います
挑発	はて？どこ行ったかのう？	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
瓢箪撃	ほいっ！	
柳燐蓬莱	あっほいな！	
回転的空突拳	ごろっとな！	
蝶襲鯥魚	ぴよーん！	
望月酔	ホニャブショ！	
龍蛇反蹦	ほいほい！	
鯉魚反蹦	ひょほー！	
鬼酔酒	ぶうぅぅぅぅ	新必殺技
轟欄炎炮	どうじゃあ！	超必殺技
轟炎招来	あちっち！/黒焦げじゃー！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ほれ！	
通常技：強攻撃	ほれっ！	
投げ：C ボタン投げ	まあ、飲め飲め！	強飲酒
投げ：D ボタン投げ	よっこらせ！	逆脚投げ
特殊技：➡＋A	よっ！	酔歩瓢箪襲

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ふぎっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ふぎゃあ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	だめじゃ、こりゃー！	
緊急回避	ヒョッ！	
攻撃避け	ヒョッ！	
ダウン回避	ほらさっ！	
パワー溜め	うぐっ、うぐっ、うぐっ	
パワーMAX発動	ほれっ！	

女性格闘家チーム　神楽 ちづる

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場	さあ、始めましょう	
勝利	鏡の中の本当のあなたが見える	
挑発	まだ終わってないわよ	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
百活・天神の理	断つ！	
二百拾弐活・神速の祝詞	打つ！	
二百拾弐活・神速の祝詞 天瑞	それっ！	
百八活・玉響の瑟音	祓（はら）う！	
弐百拾弐活 乙式・頂門の一針	穿（うが）つ！	
裏面八拾伍活・零技の礎	その力、封じます！	
裏面壱活・三籟の布陣	これが見切れて！	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	はっ！	
通常技：強攻撃	やっ！	
投げ：C ボタン投げ	参（さん）	令月
投げ：D ボタン投げ	応（おう）	回天
特殊技：➡＋A	やっ！	除活・錚錚
特殊技：➡＋B	やっ！	除活・瑲瑲
特殊技：⬅＋B	はっ！	除活・淙淙

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うはっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	あっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ああぁぁぁぁ！	
緊急回避	はっ！	
攻撃避け	はっ！	
ダウン回避	はっ！	
パワー溜め	はあぁぁぁぁ！	
パワーMAX発動	やっ！	

キムチーム　キム・カッファン

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	行くぞっ！	
登場②	悪は許さん！	特殊専用キャラ（社・シェルミー・クリス・山崎・ビリー・庵・マチュア・バイス・ルガール）
登場③	かかってこい！	
勝利①	はあっ！	
勝利②	なかなかのお手前！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
飛燕斬	飛燕斬！	
半月斬	半月斬！	
飛翔脚	飛翔脚！	
流星落	ふん！/あちゃあっ！	
空砂塵	空砂塵！	
覇気脚	覇気脚！	
三連撃	あた！/あた！/あちゃーー！	
鳳凰脚	鳳凰脚！/あたたた…あちゃあっ！	
空中鳳凰脚	鳳凰脚！/あたたた…あちゃあっ！	
鳳凰天舞脚	鳳凰天舞脚！/あちゃあちゃ…！	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふん！	
通常技：強攻撃	はあぁっ！	
投げ：C ボタン投げ	ホウゲキ！	首極め落とし
投げ：D ボタン投げ	ホウゲキ！	殺脚投げ
特殊技：➡＋A	はあぁっ！	トラ・ヨプチャギ
特殊技：➡＋B	ねりチャギ！	ねりチャギ

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	くあっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うぅっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	くぅああっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うああぁぁぁぁ！	
緊急回避	ふんっ！	
攻撃避け	ふんっ！	
ダウン回避	ふんっ！	
パワー溜め	はあっ！	
パワーMAX発動	はあっ！	

オロチチーム　七枷 社

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ヨッ、ハッ！	逆立ちで登場、ジャンプして立ち上がります
登場② 庵専用	やだなあ…強そうってか？	
登場③ クリス専用	ヨオッ！	クリス「やしろー!!」に呼応します
登場④ シェルミー専用	楽しもうぜ!!	シェルミー「はあい」に呼応します
勝利①	ケンカが強い上に男前！	
勝利②	バァイバイ	
勝利③	楽しんでる？	
勝利④	ヨッ…/クゥーーーッ	水ボトルを受け取り、頭に水を浴びます
挑発	ムキになるなよ	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
ミサイルマイトバッシュ	ぬん！/イヤアッ!!	
アッパーデュエル	おらあ!!	
スレッジハンマー	おおお!!	
ジェットカウンター	イヤアッ！	
ジェットカウンター・スティル	でやあ!!	
ミサイルマイトバッシュ	いっちまいな！	超必殺技
ミサイルマイトバッシュ	いっちまいな！/イヤアッ！	超必殺技MAX状態
ファイナルインパクト	ぬうおおおおお（溜め）/おとなしく寝てろ！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	オラアッ！	
通常技：強攻撃	ヨッ！	
投げ：C ボタン投げ	オラアッ！	レバーブロー
投げ：D ボタン投げ	ヨッ！	ハチェットスルー
特殊技：➡＋A	オラアッ！	リグレットバッシュ
特殊技：➡＋B	よっと	ステップサイドキック

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ぐぁ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	なにいいい…	
緊急回避	よっと	
攻撃避け	よっと	
ダウン回避	ちっ！	
パワー溜め	ぬうおおおお…	
パワーMAX発動	オラアッ！	

女性格闘家チーム　不知火 舞

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	不知火 舞、参ります！	
登場②	かかってらっしゃい！	
勝利	よっ、日本一！	
挑発	ほら、がんばって！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
花蝶扇	花蝶扇！	
龍炎舞	龍炎舞！	
飛翔龍炎陣	トォッ！	
必殺忍蜂	必殺忍蜂！	
ムササビの舞	ムササビの舞！	
白鷺の舞	白鷺の舞！	
超必殺忍蜂	超必殺忍蜂！	
鳳凰の舞	トォォッ！	
水鳥の舞	ひとつ！ふたつ！みっつ！	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	トォッ！	
通常技：強攻撃	タアッ！	
投げ：C ボタン投げ	タアッ！/トォッ！	不知火剛臨
投げ：D ボタン投げ	風車崩し！	風車崩し
投げ：空中C or D	夢桜！	夢桜
特殊技：➡＋B	トォッ！	新必殺技：黒燕の舞
特殊技：⬅＋B	トォッ！	紅鶴の舞
特殊技：⬇＋A	タアッ！	大輪風車落とし

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	あっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うぅっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	あぁぁっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	アンディ〜！	
緊急回避	トォッ！	
攻撃避け	トォッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	ハッ！	
パワーMAX発動	トォッ！	

キムチーム　チャン・コーハン

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ハッ、ハッ/ハプヒュ!!	くしゃみをします
登場② チョイ専用	ブヒョ〜〜〜〜〜〜	胴着のまえだれの部分をピラピラさせながら言います
登場③	うおーーーっ！	
勝利①	フンガー！	
勝利②	フンフフフフーン！	
勝利③	うおーーーーーーー!!	お腹を掴んでブルブル揺らします
勝利④	やったね、コーハン！	
挑発	どぉしたぁ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
鉄球粉砕撃	ふんがあぁ！	
鉄球大回転	ぬうぅぅぅぅぅ！	
鉄球飛燕斬	飛燕斬！	
大破壊投げ	ふんっふんっふんっふんっ！	
鉄球大暴走	行くぞ〜！/ふう〜ん！ /どりゃ！ /ふんっ！ /飛燕斬！	最後のフィニッシュの技によってかけ声が変化します
鉄球大圧殺	どっせ〜い！/い゛で〜っ！	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フンッ！	
通常技：強攻撃	ドリャッ！	
投げ：C ボタン投げ	フンッ！	破顔撃
投げ：D ボタン投げ	フンッ！	鎖締め
特殊技：⬅＋A	ふう〜んっ！	ひき逃げ

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ブッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ボッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うふうっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	オロロロ〜ン！	
緊急回避	ふう〜んっ！	
攻撃避け	ふう〜んっ！	
ダウン回避	ふう〜んっ！	
パワー溜め	うおぉぉぉぉ！	
パワーMAX発動	むんっ！	

オロチチーム　シェルミー

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	痛くしちゃ、イヤよ♡	
登場② 社・クリス専用	はあい	社「楽しもうぜ!!」クリス「シェールミー!!」にそれぞれ呼応します
登場③ 男前専用	ウフフフ…	
勝利①	ランラララー、ランラララー、アハ♡	踊っています
勝利②	最高の気分！	
勝利③	アハッ！なんて顔？	
勝利④	ちゅっ！（×4）	投げキッスを四回します
挑発	もしもし、ああ！また後でね！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
シェルミースパイラル	失礼！/うふふふふ…	
シェルミースパイラル	もお！	投げすかり時
シェルミーホイップ	えいっ！/えいっ！	
シェルミーシュート	あは！/つかまえた！	
アクセルスピンキック	とおっ！/きまった？	
シェルミークラッチ	たあっ！	新必殺技
シェルミーキュート	ダメねっ！	上記技の追加攻撃
シェルミーフラッシュ	逃げちゃダメよ！	超必殺技
シェルミーフラッシュ	逃げちゃダメよ！/ワン、ツウ、スリー！	超必殺技MAX状態
シェルミーカーニバル	私からのプレゼント！	超必殺技
シェルミーカーニバル	私からのプレゼント！/おまけ！	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フッ！	
通常技：強攻撃	たあっ！	
投げ：C ボタン投げ	フッ！	シェルミーフラッシュ・オリジナル
投げ：D ボタン投げ	たあっ！	フロントフラッシュ
特殊技：➡＋B	フッ！	シェルミースタンド

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ああっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	キャッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	アアァァァァァ…！	
緊急回避		
攻撃避け		
ダウン回避		
パワー溜め	ん・ん・ん・んんんんん…!!	
パワーMAX発動	たあっ！	

女性格闘家チーム　キング

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場① ジョー専用	はぁ…頭イタイね	
登場②	相手になるわ	
勝利①	こんなもんなのかい？	
勝利②	楽しかったわ、またおいで！	穏やかめの口調でお願いします
勝利③	フン！情けない！	
勝利④	ふうっ！	
挑発	カモン、ベイビー！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
ミラージュキック	ハァー、テヤッ！	
ベノムストライク	ベノ（ム）ストライク！	
ダブルストライク	ダブルストライク！	
トラップショット	トラッ（プ）ショット！	
トルネードキック	トルネードキック！	
サプライズローズ	サプライズローズ！	
サイレントフラッシュ	これで決まりね！	
イリュージョンダンス	いくよ！	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フッ！	
通常技：強攻撃	ヤアッ！	
投げ：C ボタン投げ	フッ！/ヤアッ！	ホールドラッシュ
投げ：D ボタン投げ	テヤアッ！	フックバスター
特殊技：⬅＋D	フッ！	スライディングキック

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うあっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	あぁっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うああぁぁぁぁ！	
緊急回避	フッ！	
攻撃避け	フッ！	
ダウン回避	まだまだ！	
パワー溜め	はあぁっ！	
パワーMAX発動	フッ！	

キムチーム　チョイ・ボンゲ

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	おどるあほうに私あほ	（チョイ・ボンゲ音頭）
登場② チャン専用	ウキョーーーーーー!!	
登場③	覚悟するでヤンス！	
勝利①	快感〜！	
勝利②	勝ちでヤンス〜！	
勝利③	ウフーーン！	
勝利④	アプーーン♡	
挑発	モコモコモコ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
回転飛猿斬	ヒョヒョヒョヒョヒョ！	新必殺技
回転飛猿突き	飛びーーーーーー！	新必殺技
竜巻疾風斬	切るでヤンス！	
飛翔空裂斬	うっきー！	
飛翔脚	ウキキキキキキ！	
旋風飛猿刺突	刺すでヤンス！	
方向転換	うっきー！	
疾走飛翔斬	行くでヤンスー！	
真！超絶竜巻真空斬	きりきりまいまーい！/うきっ！	
鳳凰脚	死ぬでヤンスー！/うひょっ！	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ひょっ！	
通常技：強攻撃	うきっ！	
投げ：C ボタン投げ	ひゃっひゃっひゃっひゃっ…！	頭乗刺し
投げ：D ボタン投げ	うひょっ！	下血突き
特殊技：➡＋A	ひょっ！/うきっ！	二段斬
特殊技：➡＋B	うひょっ！	通り魔蹴り

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ひょっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	あらっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	えぐいわ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	愛をちょ〜だ〜いでヤンス！	
緊急回避	うひょっ！	
攻撃避け	うひょっ！	
ダウン回避	うひょっ！	
パワー溜め	うきょきょきょきょきょ！	
パワーMAX発動	ひょっ！	

オロチチーム　クリス

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	やだなぁ…強そう…	
登場② 社専用	やしろー!!	
登場③ シェルミー専用	シェルミー!!	
勝利①	明日も晴れるかな？	
勝利②	楽しかったです、はい！	
勝利③	ふふっ	
勝利④	ふふっ	背中越しに笑います
挑発	今夜何作ろうかな？	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
スライドタッチ	ハイッ！	
ハンティングエア	えいっ！	
グライダースタンプ	ふっ！	
シューティングダンサー・スラスト	うえです！	
シューティングダンサー・ステップ	したです！	
スクランブルダッシュ	ひゅん！	
ディレクションチェンジ	うしろです！	
ツイスタードライブ	本気出しますね	超必殺技
チェーンスライドタッチ	遠慮なく行きます	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハッ！	
通常技：強攻撃	へやっ！	
投げ：C ボタン投げ		ステップターン
投げ：D ボタン投げ	へやっ！	エリアルドロップ
特殊技：➡＋A	へやっ！	スピニングアレイ
特殊技：➡＋B	へやっ！	リバースアンカーキック
特殊技：⬅＋B	ハッ！	キャリーオフキック

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	くうっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	はあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ああ一光が…	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	はああああああ…！	
パワーMAX発動	はっ！	

'97スペシャルチーム　山崎 竜二

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	この雑魚が！	
登場② オロチチーム専用	ヒャーヒャッヒャッヒャッ！	
勝利①	チッ、くだらねぇ！	
勝利②	百年早えんだよ！	
勝利③	ヒャーヒャッヒャッヒャッヒャー！	
勝利④	チッ！	
挑発	物足りねぇな	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
蛇使い	いくぞ…いくぞ…いくぞ…/シャアアアア！	
サドマゾ	かかってこいよ/痛えだろうがよ！	
倍返し（吸収）	ほれ！	
倍返し（弾返し）	返すぜ！	
裁きの匕首	うらああ！	
爆弾パチキ	消し飛びな！	
ヤキ入れ	けひゃひゃひゃひゃひゃ！	新必殺技
砂かけ	けひゃひゃひゃひゃひゃ！	
ギロチン	しゃらくせぇー！/このアマチュアがー！	超必殺技
ドリル	そりゃあ/う゛ぅぅ/いっぺん死んでこい!!	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ヘアッ！	
通常技：強攻撃	ウラッ！	
投げ：C ボタン投げ	ウラッ！	
投げ：D ボタン投げ	ウラァ！	
特殊技：➡＋A	ウラァ！	ブッ刺し

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うぅ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うお！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	アァ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ヒャーーーーーッ	
緊急回避	ヘアッ！	
攻撃避け	ヘアッ！	
ダウン回避	ヘアッ！	
パワー溜め	ああああぁぁぁぁぁ	
パワーMAX発動	ヘアッ！	

八神チーム　八神 庵

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	すぐ楽にしてやる	ちづる登場には絶対に出現
登場② 京専用	なら燃え尽きろ、潔くな…	京「炎が、おまえを呼んでるぜ…」に呼応します
勝利①	ククク、ハッハッハ、ハァーハッハッハッハ！	
勝利②	そのまま死ね！	
勝利③	月を見る度思い出せ！	
挑発	オレが怖いのか？	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
百式・鬼焼き	おおお！	
弐百拾弐式・琴月 陰	ごおおぁぁ！（短く）/死ね！	
百弐拾七式・葵花	ホッ、フッ、ハアッ！	
屑風	破哈っ!!	
百八式・闇払い	どうしたあ！	
参百拾壱式・爪櫛（つまくし）	チィッ！	葵花につながらなかった時のみ
禁千弐百拾壱式・八稚女	遊びは終わりだ！/泣け、叫べ、そして、死ね！	超必殺技
禁千弐百拾壱式・八稚女	おおおぉ！/はぁぁ…/おおおぉ！	超必殺技MAX状態
裏百八式・八酒杯	楽には死ねんぞ！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハッ！	
通常技：強攻撃	ヘアッ！	
投げ：C ボタン投げ	邪魔だ！	逆剥ぎ
投げ：D ボタン投げ	邪魔だ！	逆逆剥ぎ
特殊技：➡＋B	ヘアッ！	外式・轟斧 陰“死神”
特殊技：➡＋A・A	ハッ！	外式・夢弾
特殊技：ジャンプ中 ⬅＋B	ハッ！	外式・百合折り

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	クッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	グッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ぐわあぁ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	このままでは終わらんぞ～	
緊急回避	無駄だ！	
攻撃避け	無駄だ！	
ダウン回避	馬鹿め！	
パワー溜め	ウオォォォォ！	
パワーMAX発動	ハアッ！	

おやじチーム　タクマ・サカザキ

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	押忍！押忍！（短く）	「オスッ！」と短く言い切ります
登場② 龍虎チーム専用	ハッハッハッ！/チェストー！	着けていた天狗面を宙に上げ、蹴り割ります
勝利①	フハァァアーッ！	深く息を吐きます
勝利②	イヤァァアーッ！	道着を脱ぎます
勝利③	未熟者めが！	拳をあげます
勝利④	まだまだ現役でいけるわい！	拳を突き出します
挑発	かかってこぬか！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
虎煌拳	虎煌拳！	
暫烈拳	暫烈拳！	
飛燕疾風脚	飛燕疾風脚！	
翔乱脚	翔乱脚！	
覇王至高拳	覇王至高拳！	
猛虎 無頼岩	見切ったわ！/ウィシャッ！	新必殺技
龍虎乱舞	極限流奥義！/とどめじゃ！	超必殺技
真・鬼神撃	鬼神撃!!	超必殺技
真・鬼神撃	鬼神撃!!/どうじゃ!!	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	やあっ！	
通常技：強攻撃	かあっ！	
投げ：C ボタン投げ	かあっ！	大外狩り
投げ：D ボタン投げ	やあっ！	一本背負い
特殊技：➡＋A	やあっ！	鬼車
特殊技：➡＋B	かあっ！	瓦割り

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うがっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うあっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	んのあぁっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うおおおおおおお…！	
緊急回避	やあっ！	
攻撃避け	やあっ！	
ダウン回避	やあっ！	
パワー溜め	んんんんん…！	
パワーMAX発動	かあっ！	

'97スペシャルチーム　ブルー・マリー

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	Here we go！	
登場②	Are you ready？	
登場③ テリー専用	ハイ！ハンサムボーイ！	
勝利①	FUU…I did！	
勝利②	バキューン！	
勝利③	Come on！/Anton！	
勝利④	I did！	
挑発	Come on！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
スピンフォール	スピンフォール！	
M・スパイダー	スパイダー！	
ストレート・スライサー	ハーイ！	
クラブ・クラッチ	クラッチ！	
バーチカル・アロー	バーチカルアロー！	
M・スナッチャー	スナッチ！	
M・リバースフェイスロック	フンッ！/ハーイ！	
M・ヘッドバスター	フンッ！/ハーイ！	
バックドロップ・リアル	Good night！	
M・タイフーン	マリーズタイフーン！	超必殺技
M・スプラッシュローズ	ハーイ！/ハーイ！ハーイ！ハーイ！…/フィニッシュ！	超必殺技
M・ダイナマイトスウィング	ハーイ！/マリーズ！/ダイナマイトスイーング！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フンッ！	
通常技：強攻撃	ヘイッ！	
投げ：C ボタン投げ	フンッ！	
投げ：D ボタン投げ	フンッ！	
特殊技：➡＋A	フンッ！	ハンマーアーチ
特殊技：⬉＋B	フンッ！	クライミングアロー
特殊技：➡＋B	フンッ！	ダブルローリング：新特殊技

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ハッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	チッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	アッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	I shall return！	
緊急回避	フンッ！	
攻撃避け	フンッ！	
ダウン回避	フンッ！	
パワー溜め	Hoooooh	
パワーMAX発動	フンッ！	

八神チーム　マチュア

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	さあ、いらっしゃい	
登場② ルガール専用	んふふ/とりこにしてあげますわ	
勝利①	気持ちいいでしょ？	
勝利②	楽しかったわ、あ・り・が・と！	
勝利③	それでは失礼	
勝利④	ケダモノの臭いがするよ	
挑発	はやくぅ	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
デスロウ	ほら、ほら、ほら！	
メタルマサカー	殺してあげる！	
デスペアー	そこっ！	
ディーサイド	ホラ！	
サクラリッジ	アハハハハ…	
エボニーティアーズ	ハァッ！	
ヘブンズゲイト	オ～ホッホッホ！	超必殺技
ノクターナルライツ	止まらないわ!!	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	エイッ！	
通常技：強攻撃	トウッ！	
投げ：C ボタン投げ	邪魔ねっ！	デスブロウ
投げ：D ボタン投げ	目障りよ！	バックラッシュ
特殊技：➡＋B	エイッ！	クリマトリー

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	あっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ああっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	あぁっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	はあぁぁぁぁぁ！	
緊急回避	ンフッ！	
攻撃避け	ンフッ！	
ダウン回避	ンフッ！	
パワー溜め	はあああああああ…！	
パワーMAX発動	エイッ！	

おやじチーム　ハイデルン

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場 ルガール専用	所詮貴様は流れ星、堕ちるさだめにあったのだ	相手に指をさしながら言います
勝利①	次はお前だ！	正面に指をさしながら言います
勝利②	任務完了！	コートが飛んできます
勝利③	状況/終了！	
挑発		

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
クロスカッター	ムンッ！	
ムーンスラッシャー	KILL！	
ネックローリング	サッ！	
ストームブリンガー	ストームブリンガー！	
キリングブリンガー	ストームブリンガー！	
ファイナルブリンガー	GO TO HELL！	新超必殺技
ハイデルンエンド	ムンッ！/GO TO HELL！	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ファッ！	
通常技：強攻撃	サッ！	
投げ：C ボタン投げ	ファッ！	リードベルチャー
投げ：D ボタン投げ	サッ！	バックスタビング
空中投げ：C or D 投げ	サッ！	クリティカルドライブ
特殊技：➡＋B	サッ！	シュターナルナゲール

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ムッ！・ンッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ンオッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ンオッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	フウゥゥゥ!!	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	フンンンンンッ！	
パワーMAX発動	ムンッ！	

'97スペシャルチーム　ビリー・カーン

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ヘイヘイヘイ！	
登場② 庵専用	I wish I could tear him apart！	
勝利①	フン！	
勝利②	Whose turn is it？	
勝利③	ヘイヘイヘイ！	
挑発	ヘイヘイヘイ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
三節棍中段打ち	アーオ！	
火炎三節棍中段打ち	ファイヤー！	
旋風棍	イヤーー！	
集点連破棍	イヤーー！	
強襲飛翔棍	ハッ！/Kill you！	
火龍追撃棍	ヒーッヒッヒッヒッヒッ！	
水龍追撃棍	ヒーッヒッヒッヒッヒッ！	
旋円殺棍	ヒーッヒッヒッ！	
超火炎旋風棍	ルゥゥゥゥゥア！/ファイヤー！	超必殺技
大旋風	Go to hell！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハッ！	
通常技：強攻撃	ヘアッ！	
投げ：C ボタン投げ	ヒーッヒッヒッヒッヒッ！	
投げ：D ボタン投げ	ヘアッ！	
特殊技：➡＋A	ハッ！	大回転蹴り
特殊技：➡＋B	ハッ！	棒高跳び蹴り

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	グアッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウアッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ギャッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うぎゃぁぁぁぁ	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	イヤーーーーッ	
パワーMAX発動	ハッ！	

八神チーム　バイス

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	うーん…面白い、やろうか！	背伸びしながら言います
登場② 柴舟専用	あんた見てると/ハーラ立ってくるんだよっ	浴びせかけるような感じです
勝利①	満月の夜にまた会おうか	
勝利②	ウッ/なんか吐きそうだよ！	腹を押さえて呻くように言います
勝利③	んふふ…はぁ	「はぁ」の部分でうつむきます
勝利④	早く殺してよーーー！	地面に座り込み天に向かって叫ぶように言います
挑発	ハンッ！愚図が!!	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
アウトレイジ	そこだっ！	
レイブナス	ほぉぅら！	
ゴアフェスト	楽しいねぇ！	
ディーサイド	落ちろ！	
メイヘム	でやっ！	新必殺技
ブラックンド	フンッ！	新必殺技
ミサンスロウプ	くたばれ！	新必殺技
※コマンド投げミス時	フンッ！	
ネガティブゲイン	痛いよぉ！	超必殺技
ウィザリング　サーフェス	怒らせんじゃないよ！	新超必殺技
ウィザリング　サーフェス	怒らせんじゃないよ！/くたばれ！	新超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フンッ!!	
通常技：強攻撃	ハアッ！	
投げ：C ボタン投げ	フンッ！	デスブロウ
投げ：D ボタン投げ	どきな！	バックラッシュ
特殊技：➡＋A	ハアッ！	モンストロシティー

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	クッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うぅっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	バカなぁぁぁぁぁ！	
緊急回避	遅い！	
攻撃避け	遅い！	
ダウン回避	あまい！	
パワー溜め	ほおぉぉぉぉぉ	
パワーMAX発動	フンッ！	

おやじチーム　草薙 柴舟

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ふんっ！	気合いを入れます
登場② ルガール専用	勝てると思うのか、わしに？	
登場③ 京専用	思い上がるなよ…京/無視か!!	
勝利①	はっはっはっ！熱かったか？すまんすまん！	
勝利②	ぬるいのぉ！	腹をかきます
勝利③	火遊びは危険じゃぞ！	
勝利④	ご苦労じゃったな	
挑発	フッ	耳垢を吹き捨てます

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
百八式・闇払い	散れいっ！	
百式・鬼焼き	むうんっ！	
百拾式・鉈車	フン、ハアッ、カァー!!	
七百弐拾式・炎重	うりゃ！/そりゃあ!!	
四百弐拾七式・神懸	うりゃっ！	
千百弐拾七式・都牟刈	覚悟!!/ほりゃあああ!!	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	これで/終わりじゃあ!!	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	んっ！	
通常技：強攻撃	はあっ！	
投げ：C ボタン投げ	どうじゃ！	燧鎚（ひきりつち）
投げ：D ボタン投げ	どうじゃ！	一刹背負い投げ
特殊技：➡＋A	ふうんっ！	外式・轟鎚
特殊技：➡＋B	はあっ！	外式・頭椎（くぶつち）

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ぬっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	くっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ぬおうっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ぬおあああぁぁぁ！	
緊急回避	甘いわ！	
攻撃避け	甘いわ！	
ダウン回避	甘いわ！	
パワー溜め	むううううううん！	
パワーMAX発動	むんっ！	

アメリカンスポーツチーム ヘビィ・D！

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	待ちかねたぜ！	
登場② ブライアン・ラッキー専用	勝たせてもらうぜ	
勝利①	器を知れ！	
勝利②	あんたの拳は軽いんだよ	
勝利③	これが勝者の拳ってやつだ！	
勝利④	やれやれ…つまんねえぜ！	
挑発	打ってこいよ	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
R・S・D	シィッ/逃がすかよ！	
ブラストアッパー	ブラストアッパー！	
ソウルフラワー	ウリャ！	
シャドー	ついてこれるか？	新必殺技
ダッキングコンビネーション	シィッ！	新必殺技
ダンシングビート	甘いな！	新必殺技
D・クレイジー	もう飽きたぜ！/ウリャー！	超必殺技
D・マグナム	釣りはいらねぇ/とっときな！	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	シュッ！	
通常技：強攻撃	フンッ！	
投げ：C ボタン投げ	シュッ！シュッ！…/フンッ！	ストマックバスター
投げ：D ボタン投げ	シュッ！シュッ！…/フンッ！	リバースストマックバスター
特殊技：➡＋A	フンッ！	ヘッドクラッシュ

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ムッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ウオッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ウオォォォォォォ！	
緊急回避	シュッ！	
攻撃避け	シュッ！	
ダウン回避	シュッ！	
パワー溜め	ムウゥゥゥゥゥ	
パワーMAX発動	フンッ！	

エディット専用キャラクター 矢吹 真吾

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	すぅー…はぁ（深呼吸）/クールに行こうぜ 真吾！	
登場② 京専用	ほらコレコレ！/もえたろ？/へへっ/なーんて	京に対して前作で貰った手袋を見せ、京の勝ちポーズの真似をします
勝利①	よぉぉし！/やりましたよ、草薙さん	
勝利②	はぁ、はぁ、はぁ…/勝てた	
勝利③	へへ…、もえたろ…	
勝利④	へへへー/やったぜ	
挑発	技は、他に技はないのか/うっわっ、ありゃりゃ	手帳をパラパラめくり、そのあと手帳を落としそうになります

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
百式・鬼焼き 未完成	おりゃあああ!!	
百拾四式・荒咬み 未完成	ボディが甘いぜ！	
百拾五式・毒咬み 未完成	くらえ！	
百壱式・朧車 未完成	てやっ/とりゃ/じょあっ！	
百壱式・朧車 未完成（失敗）	いてぇ！	
真吾キック	真吾キィィィック!!	
ひじ落とし（仮）	名前募集中！/おりゃあああ！	新必殺技（2パターンあります）
ひじ落とし（仮）（成功）	どわあああ	新必殺技
真吾謹製 オレ式鵺研ぎ（にえとぎ）	ぴしっ！/ばしっ！/どかーん	新必殺技
外式・駈け鳳燐	どりゃ！	超必殺技
バーニング真吾	燃えろ真吾!!	超必殺技
バーニング真吾	燃えろ真吾!! ぴしっぴしっぴし！	超必殺技MAX状態
※超必殺技発動	ピカーン！	超必殺技発動時に言います

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	てやっ！	
通常技：強攻撃	このっ！	
投げ：C ボタン投げ	てやっ！	釟鉄
投げ：D ボタン投げ	てやっ！	一刹背負い投げ
特殊技：➡＋B	てやっ！	外式・轟斧 カッコだけ

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ちっ	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	くっ	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うはぁっ	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	草薙さん ごめんなさーい	
緊急回避	あぶねっ！	
攻撃避け	あぶねっ！	
ダウン回避	おっと！	
パワー溜め	ギュイイイン	
パワーMAX発動	ジャキーン！	
CPU 乱入時	じゃっじゃじゃ〜ん！	

隠しキャラクター テリー・ボガード（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場	ヘイ、カモン、カモン！	
勝利	オッケー！	
挑発		

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
バーンナックル	バーンナックル！	
パワーウェイブ	パワーウェイブ！	
クラックシュート	クラックシュート！	
ライジングタックル	ライジングタックル！	
ファイヤーキック	ふっ！	
パワーゲイザー	パワーゲイザー！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	ハアッ！	
投げ：C ボタン投げ	ハアッ！	グラスピングアッパー
投げ：D ボタン投げ	ハアッ！	バスタースルー
特殊技：➡＋A	ハアッ！	バックナックル
特殊技：⬊＋C	はっ！	ライジングアッパー

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うおっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うわあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うわあああああああ！	
緊急回避	はっ！	
攻撃避け	はっ！	
ダウン回避	はっ！	
パワー溜め	ふうっ！	
パワーMAX発動	うりゃあっ！	

アメリカンスポーツチーム ブライアン・バトラー

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	さっさと来やがれ！	
登場② ラッキー・ヘビィD！専用	さぁ、いくぜ！	
勝利①	ウオォッウオオォッ！	
勝利②	アイム ア スーパースター!!	
勝利③	ウオオオオオオオオ〜！	
勝利④	I'm No.1！	
挑発	ヘイ！カモーン！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
ブライアントルネード	ウリャアッ！	
ハイパータックル	ウーーッ！	
スクリューボディープレス	ウォォォォォッ！	
ブライアンハンマー	トウリャ！	新必殺技
ダブルハンマー	トウリャ！	新必殺技
タイガードライバー	ワン！	新必殺技
サムライボム	ウリャッ！	新必殺技
ショルダーバックブリーカー	トゥー！	新必殺技
バスター＆ボム	スリー！/ファイナル！	新必殺技
DDT	クラッシュ！	新必殺技
ロケットタックル	ロケッツ！	新必殺技
ビックバンタックル	セット！/ゴー！	超必殺技
アメリカンスーパーノヴァ	ガディット！/タッチダウン！	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	テヤッ！	
通常技：強攻撃	ウリャッ！	
投げ：C ボタン投げ	ウリャッ！	アトミックドロップ
投げ：D ボタン投げ	ウリャッ！	ロックバスター
特殊技：ジャンプ中⬇＋C	テヤッ！	バスタートマホーク

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	グウウッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	グアァッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ウアァァァァァァァッ！	
緊急回避	フンッ！	
攻撃避け	フンッ！	
ダウン回避	フンッ！	
パワー溜め	ウオォォォォォ！	
パワーMAX発動	テヤッ！	

エディット専用キャラクター ルガール・バーンシュタイン

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場① ハイデルン専用	クックックッ…ほざくか…	ハイデルン「所詮、貴様は流れ星。墜ちる定めにあったのだ」というセリフに呼応します
登場② 柴舟専用	ヤー…	ドイツ語の「イエス」という意味です。柴舟の「勝てると思うのか、わしに？」というセリフに呼応します
登場③ クリス専用	ハッハー、この日を待っていたぞ！	
勝利①	くだらん…	
勝利②	弱すぎる	
勝利③	くっくっく…	
挑発	ハッハッハ！	笑い声に合わせて力こぶを叩きます

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
烈風拳	烈風拳！	
カイザーウェイブ	カイザー/ウェイブ！	
ジェノサイドカッター	ジェノサイ（ド）ッ！/カッター！	
ダークバリヤー	ハッハッハアー！	
ゴッドプレス	フンッ！	
ギガンテックプレッシャー	死ねぃ！	超必殺技
ギガンテックプレッシャー	ヘアッ！/死ねえぃっ！	超必殺技MAX状態
デッドエンドスクリーマー	ハアッ！/ハハハハハハハー！	

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フッ！	
通常技：強攻撃	ハアッ！	
投げ：C ボタン投げ	フンッ！	スコーピオンデスロック
投げ：D ボタン投げ	フンッ！	スコーピオンブロウ
特殊技：➡＋B	ハアッ！	ダブルトマホーク

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ムッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ンッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	う゛お゛っ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ぐおああぁぁぁぁ！	
緊急回避	ハアッ！	
攻撃避け	ハアッ！	
ダウン回避	ハアッ！	
パワー溜め	ムウゥゥゥゥ！	
パワーMAX発動	フンッ！	

隠しキャラクター アンディ・ボガード（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場	フッ…	
勝利	はあぁ	
挑発	フッ…	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
斬影拳	斬影拳！	
飛翔拳	飛翔拳！	
昇龍弾	昇龍弾！	
空破弾	空破弾！	
我弾幸	そやあっ！	
超裂破弾	超裂破弾！	超必殺技
男打弾	フッ、フッ（連打回数で変化）裂！	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	そやあっ！	
投げ：C ボタン投げ	うりゃあ！/ふっ！	刪臨・改
投げ：D ボタン投げ	うりゃあ！	抱え込み投げ
特殊技：➡＋B	そやあっ！	上顎
特殊技：⬊＋A	そやあっ！	上げ面

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うあっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ぬあっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ぬうああっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ぬうあああああああ！	
緊急回避	フッ！	
攻撃避け	フッ！	
ダウン回避	フッ！	
パワー溜め	ハアアアアア！	
パワーMAX発動	ふっ！	

アメリカンスポーツチーム ラッキー・グローバー

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	イヤー！	
登場② ヘビィD！・ブライアン専用	ヒュ〜	
勝利①	ハッハァー！	
勝利②	イヤー!	
勝利③	俺ってやっぱり/決まりすぎだぜ！	
勝利④	余裕ーだぜ！イヤー！	
挑発	フフーンッ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
デスバウンド	デスバウンド！	
ラッキービジョン	ヒョ〜ウッ！	
サイクロンブレイク	イヤッホ〜ッ！	
デスダンク	デスダンク！	新必殺技
デスシュート	セット！	新必殺技
デスヒール	デスヒール！	新必殺技
ヘルバウンド	ヘルバウンド！	超必殺技
ラッキードライバー（ノーマル）	ヒュルルルルルル！	新超必殺技
ラッキードライバー（MAX）	ヒュルルルルルル！/フフーンッ！	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ヘッ！	
通常技：強攻撃	トアッ！	
投げ：C ボタン投げ	ヘッ！	ダンクバスター
投げ：D ボタン投げ	トアッ！	ラッキークラッシュ
特殊技：ジャンプ中⬇＋A	ホォウ！	ダンク落とし
特殊技：➡＋B	トアッ！	ラッキーキック

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	アウチッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	アウチッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	イヤッホォォォォ	
緊急回避	ホォウ！	
攻撃避け	ホォウ！	
ダウン回避	ホォウ！	
パワー溜め	イヤァァァァァ	
パワーMAX発動	ヘッ！	

隠しキャラクター '95草薙 京

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	いくぜ！	
登場② 庵専用	炎が、おまえを呼んでるぜ…	このセリフを受け、庵は「なら燃え尽きろ、潔くな…」と言います
登場③ 真吾専用	何やってんだか…	
登場④ 紅丸専用	やろうか、紅丸	紅丸のセリフ「行くぜ…京」に呼応します
勝利	へへ…、燃えたろ…	
挑発	もうおやすみかい？	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
百八式・闇払い	くらえ！	
百式・鬼焼き	ほおうりゃあ！	
百壱式・朧車	テヤッ！	
七拾五式 改	フッ、フッ！	
弐百拾弐式・琴月 陽	チイッ！/燃えろ！	
秘奥義 裏百八式・大蛇薙	おおお…/くらいやがれーっ!!	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フッ！	
通常技：強攻撃	テヤアッ！	
投げ：C ボタン投げ	おらぁ！	釟鉄
投げ：D ボタン投げ	おらぁ！	一刹背負い投げ
特殊技：➡＋B	フッ！	外式「轟斧・陽」
特殊技：⬇＋C	テヤアッ！	外式「奈落落とし」
特殊技：⬊＋D	フッ、フッ！	八拾八式

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	クッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	なっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うわあぁぁぁ…！	
緊急回避	フッ！	
攻撃避け	フッ！	
ダウン回避	おっと！	
パワー溜め	ふんんんんん…！	
パワーMAX発動	フッ！	

隠しキャラクター ジョー・東（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ヘァイッ！	
登場② キング専用	ハッハッハッハッハッハッ！	
勝利	オッシャー！	
挑発	（バンバン）オラオラァ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
ハリケーンアッパー	ハリケーンアッパー！	
爆裂フィニッシュ	くらええい！	
タイガーキック	タイガーキック！	
スラッシュキック	スラッシュキック！	
スクリューアッパー	スクリューアッパー！	超必殺技
スクリューアッパー	これでもくらええい！	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フィッ！	
通常技：強攻撃	ハイッ！	
投げ：C ボタン投げ	フィッ！（打撃回数）/ハイッ！	ひざ地獄
投げ：D ボタン投げ	ラアッ！	レッグスルー
特殊技：➡＋B	シイッ！	ローキック
特殊技：⬊＋B	フィッ！	スライディング

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	アッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウウッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ぬあぁっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うわあぁ！	
緊急回避	シイッ！	
攻撃避け	シイッ！	
ダウン回避	シイッ！	
パワー溜め	フィッ！	
パワーMAX発動	オッシャー！	

隠しキャラクター　リョウ・サカザキ（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場	おらおら！	
勝利	おーす！	
挑発	オラオラ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
虎煌拳	虎煌拳！	
空中虎煌拳	虎煌拳！	新必殺技
虎咆	おりゃあー！	
飛燕疾風脚	飛燕疾風脚！	
暫烈拳	暫烈拳！	新必殺技
龍虎乱舞	極限流奥義！/おら！おら！おら！おら！おら！/もらったぁ！	超必殺技
覇王翔吼拳	覇王翔吼拳！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	たっ！	
投げ：C ボタン投げ	うりゃぁ！	谷落とし
投げ：D ボタン投げ	うりゃぁ！	巴投げ
特殊技：➡＋A	たっ！	氷柱割り

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウオッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ウオオッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	しくじったー！	
緊急回避	ふっ！	
攻撃避け	ふっ！	
ダウン回避	ふっ！	
パワー溜め	はぁぁぁぁぁ	
パワーMAX発動	たっ！	

隠しキャラクター　不知火 舞（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	不知火 舞、参ります！	
登場②	かかってらっしゃい！	
勝利	よっ、日本一！	
挑発		

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
花蝶扇	花蝶扇！	
龍炎舞	龍炎舞！	
必殺忍蜂	必殺忍蜂！	
ムササビの舞	ムササビの舞！	
小夜千鳥	ハイッ！	
超必殺忍蜂	超必殺忍蜂！	
花嵐	トォーー!!	琴の音のようなものが流れます

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	トォッ！	
通常技：強攻撃	タアッ！	
投げ：C ボタン投げ	タアッ！/トォッ！	不知火剛臨
投げ：D ボタン投げ	風車崩し！	風車崩し
投げ：空中C or D	夢桜！	夢桜
特殊技①：➡＋B	トォッ！	新必殺技：黒燕の舞
特殊技②：⬉＋B	トォッ！	紅鶴の舞
特殊技③：⬇＋A	タアッ！	大輪風車落とし

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	あっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うぅっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	あぁぁっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	アンディ～！	
緊急回避	トォッ！	
攻撃避け	トォッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	ハッ！	
パワーMAX発動	トォッ！	

隠しキャラクター　荒れ狂う稲光のシェルミー

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	降りてきなさい	
登場② 社・クリス専用	はあい	
登場③ 男前専用	うふふふふ…	
勝利	それがあなたの運命よ/おやすみなさい	
挑発	あなた死ぬわ…	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
やたなぎのむち	しびれなさい	
しゃじつのおどり	ハアッ！	
むげつのらいうん	ふっ！	
らいじんのつえ	ここよ！	
しゅくめい・げんえい・しんし	いいわね、行くわよ!!	超必殺技
あんこくらいこうけん	あんこくらいこうけん!!	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フッ！	
通常技：強攻撃	たあっ！	
投げ：C ボタン投げ	フッ！	ばくらい
投げ：D ボタン投げ	たあっ！	えんらい
特殊技：➡＋B	フッ！	こうらい

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ああっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	キャッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	アアァァァァァ…！	
緊急回避		
攻撃避け		
ダウン回避		
パワー溜め	ん・ん・ん・んんんんん…!!	
パワーMAX発動	たあっ！	

隠しキャラクター　ロバート・ガルシア（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ほな、いきまっせー！	
登場② 拳崇専用	ぼちぼちでんな！	拳崇の「どないでっか？」に対して、このセリフを言います
勝利	よっしゃあ！	
挑発	どないしたんや？	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
龍撃拳	龍撃拳！	
龍牙	そりゃあー！	
飛燕疾風脚	飛燕疾風脚！	新必殺技
飛燕龍神脚	飛燕龍神脚！	
幻影脚	幻影脚！	新必殺技
龍虎乱舞	極限流奥義！/そりゃ！そりゃ！そりゃ！/どないや！	超必殺技
覇王翔吼拳	覇王翔吼拳！	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハッ！	
通常技：強攻撃	とりゃっ！	
投げ：C ボタン投げ	とりゃっ！	
投げ：D ボタン投げ	ハッ！	
特殊技：➡＋B	とりゃっ！	龍翻蹴
特殊技：➡＋A	とりゃっ！	勾龍降脚蹴り：新特殊技

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ウアッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	チェアッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	はあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	くそったれー！	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	ハァァァァァ！	
パワーMAX発動	とりゃっ！	

隠しキャラクター　ビリー・カーン（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ヘイヘイヘイ！	
登場② 庵専用	I wish I could tear him apart !	
勝利		
挑発	ヘイヘイヘイ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
三節棍中段打ち	アーオ！	
火炎三節棍中段打ち	ファイヤー！	
旋風棍	イヤーー！	
集点連破棍	イヤーー！	
強襲飛翔棍	ハッ！/KIll you !	
雀落とし	ハイィィィッ！	新必殺技
超火炎旋風棍	ルゥゥゥゥゥア！/ファイヤー！	超必殺技
サラマンダーストリーム	ルゥゥゥゥゥア！/バスター！	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハッ！	
通常技：強攻撃	ヘアッ！	
投げ：C ボタン投げ	ヒーッヒッヒッヒッヒッ！	
投げ：D ボタン投げ	ヘアッ！	
特殊技：➡＋A	ハッ！	大回転蹴り
特殊技：➡＋B	ハッ！	棒高跳び蹴り

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	グアッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ウアッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ギャッ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	うぎゃぁぁぁぁ	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	イヤーーーーッ	
パワーMAX発動	ハッ！	

隠しキャラクター　炎のさだめのクリス

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	さぁ、楽しもう、僕の炎！	自分の持つ炎に話しかける感じです
登場② 社専用	やしろー!!	
登場③ シェルミー専用	シェルミー!!	
勝利	さぁ、見てごらん敗者の姿だよ	
挑発	灰にしてあげるよ	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
かがみをほふるほのお	はいっ！	
つきをつむほのお	そおれっ！	
ししをかむほのお	えいっ！/はいっ！	
たいようをいるほのお	ほのお！	
だいちをはらうごうか	さあ焼き尽くそうね	超必殺技
あんこくおろちなぎ	はい、死んで下さい	超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ハッ！	
通常技：強攻撃	へやっ！	
投げ：C ボタン投げ		ちのばつ
投げ：D ボタン投げ	へやっ！	てんのつみ
特殊技：➡＋A	へやっ！	むようのおの
特殊技：➡＋B	へやっ！	じゅけいのおに
特殊技：⬉＋B	ハッ！	せつだんのこと

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	くうっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	はあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ああ一光が…	
緊急回避	ハッ！	
攻撃避け	ハッ！	
ダウン回避	ハッ！	
パワー溜め	はあああああ…！	
パワーMAX発動	はっ！	

隠しキャラクター　ユリ・サカザキ（裏）

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ばびっとやっつけちゃうぞ！	
登場② タクマ専用	おとうさん！もおっ！	
勝利	ちょー！よゆうっち！	
挑発	こっちこっち！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
虎煌拳	こおーけん！	
雷煌拳	らいおーけん！	
砕破	さいふぁ！	新必殺技
百烈ビンタ	こんのー！/とおっ！	
飛燕鳳凰脚	ひえんほーおーきゃく！	超必殺技
覇王翔吼拳	はおーしょーこーけーん！	超必殺技
芯！ちょうアッパー	しん！ちょーあっぱー！	新超必殺技

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	ふっ！	
通常技：強攻撃	とおっ！	
投げ：C ボタン投げ	とおっ！	鬼はりて
投げ：D ボタン投げ	えーーい！	さいれんと投げ
空中投げ	えーーい！	燕落とし
特殊技：➡＋B	えーーい！	飛翼

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	うんっ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うんっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	ああっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	おとーさん、ごめーーん！	
緊急回避	よっ！	
攻撃避け	よっ！	
ダウン回避	ほっ！	
パワー溜め	はあああああああ	
パワーMAX発動	よっ！	

隠しキャラクター　乾いた大地の社

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	目覚めろ、大地よ！	
登場② クリス専用	ヨオッ！	
登場③ シェルミー専用	楽しもうぜ!!	
登場④ 庵専用	やだなあ、強そう…ってか？	
勝利①	オオオオォッ…/ハアーーッ！	手を挙げて力を溜め、地上に払い落とすイメージのポーズを取ります
挑発	生意気だ	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
むせぶ　だいち	ほれ、ほれ、ほれ、ほれっ!!	
にらぐ　だいち	よっ！/オラッ！	
おどる　だいち	動くな!!	
おどる　だいち	動くな!!/ってんだろうが！	投げすかり時
くじく　だいち	とったあ!!	
あらぶる　だいち	おとなしくしてろよ!!/すぐ終わるからよ	超必殺技
ほえる　だいち	ぬおおお（溜め）/いっちまいな！	超必殺技
暗黒地獄極楽落とし	調子こいてんじゃねーぞコラー！	超必殺技
暗黒地獄極楽落とし	調子こいてんじゃねーぞコラー！/その命もらったあ!!	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	オラアッ！	
通常技：強攻撃	ヨッ！	
投げ：C ボタン投げ	オラアッ！	ばく
投げ：D ボタン投げ	ヨッ！	べき
特殊技：➡＋A	オラアッ！	さく
特殊技：➡＋B	よっと	ぶ

■ダメージ・特殊動作■

動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ぐぁ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	うっ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	うあっ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	なにぃぃぃ…	
緊急回避	よっと	
攻撃避け	よっと	
ダウン回避	ちっ！	
パワー溜め	ぬうおおおお…	
パワーMAX発動	オラアッ！	

隠しキャラクター　オメガ・ルガール

■演出動作■

演出項目	セリフ	備考
登場①	ウウウウウゥ、行くぞ…!!	うなり声から立ち上がります
登場② 柴舟専用	ヤー！	
登場③ クリス専用	ハッハー、この日を待っていたぞ！	
登場④ ハイデルン専用	クックックッ…ほざくか…	
勝利	ウオオオオオオ	雄叫びっぽく、お願いします
挑発	ハッハッハァッ！	

■必殺技動作■

必殺技名	セリフ	備考
ダークジェノサイド	ジェノサイッ！/カッター！	
グラビティスマッシュ	（溜め中）ジィイイイイイイイ！	
グラビティスマッシュ	（発射）セヤッ！	
バニシングラッシュ		
デストラクションオメガ	逃がさん！	超必殺技
ルガールエクスキュージョン	ダァアアア！/ハンッ！/はあっ！	超必殺技
ギガンテックプレッシャー	死ねィ！	超必殺技
ギガンテックプレッシャー	ハアッ！/死ねぃ！	超必殺技MAX状態

■通常技・特殊技・投げ動作■

動作項目	セリフ	備考
通常技：弱攻撃	フンッ！	
通常技：強攻撃	ハアッ！	
投げ：C ボタン投げ	フンッ！	スコーピオンデスロック
投げ：D ボタン投げ	フンッ！	スコーピオンブロウ
特殊技：➡＋B	ハアッ！	ダブルトマホーク

■ダメージ・特殊動作■

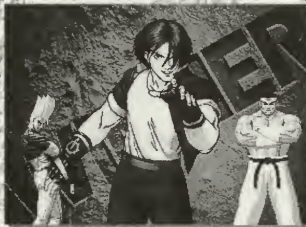
動作項目	セリフ	備考
ダメージ①	ムッ！	弱攻撃くらいボイス
ダメージ②	ンッ！	強攻撃くらいボイス
ダメージ③	う゛お゛っ！	必殺技くらいボイス
ファイナルダウン	ぐおああぁぁぁぁ！	
緊急回避	ハアッ！	
攻撃避け	ハアッ！	
ダウン回避	ハアッ！	
パワー溜め	ムウゥゥゥゥ！	
パワーMAX発動	フンッ！	

The King of Fighters '98 Dream Match Never Ends

MESSAGE LIST

【メッセージリスト】 全12チーム＋αの勝利メッセージほかを一挙公開！

主人公チーム

草薙 京

何が足りねえかわかったろ？
へこんでる暇はないはずだぜ！

肝心なのが抜けてるみたいだぜ！
あとはてめえで考えな！！

どうこう言えるレベルじゃねえだろ！！
強くなるだけだ、勝ちたきゃな！！

馴れ合いで勝とうってのが甘いんだよ！
ここで終わって正解だぜ！！

（対八神チーム専用）
ケリは・・・・つけたぜ！！！

二階堂 紅丸

いったい何にしびれてる？
電撃か？それともオレの美貌にかい？

ナルシストのどこが悪い？自分にも酔えない奴がデカイことをした試しはないぜ

勝ちに理由が必要かい？他の誰より美しかったってことさ、この俺がね！

手こずったかって？冗談！逆境なんて泥クサイ言葉、俺の辞書にはないからね！

（対オロチチーム専用）
雷使いか。申し分ないね、戦い方もスタイルも。ただ、相性は悪い・・・かな？

大門 五郎

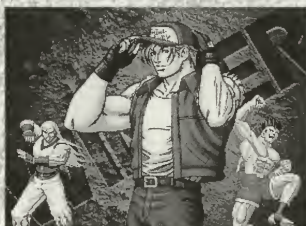
うむ・・・・！

これが答えだ・・・・！

甘いぞ・・・・！

浅い・・・・！

（対おやじチーム専用）
ご指南の数々、今後の糧といたします！

餓狼伝説チーム

テリー・ボガード

俺を倒して名声を手に入れようと、
そんなもの何の役にも立ちはしない！

俺と互角になりたいなら、武者修行で
世界中を旅する事をすすめるね！

甘い夢を見続けるなら、夢の中だけで
十分だぜ！現実は厳しいって事だ！

どうだい！毎年出場の実績は
伊達じゃないだろ！

（対'97スペシャルチーム専用）
おい、またなんか調べてんのかい。
まったく、大変な仕事だな

アンディ・ボガード

本当に技を極めようと思うなら、
毎日の鍛錬を怠らない事だね

相手の力量を見誤ると大怪我するよ。
気をつけるんだ！

戦う前に戦略をたてるのも勝つためには
必要な事だ。うかつだったね

大勢の人の前で戦うんだ。
日頃の成果が出なくても、仕方ないな

（対女性格闘家チーム専用）
やはり、女性格闘家はあなどれない。
男顔負けの腕っぷしは今も健在だね

ジョー・東

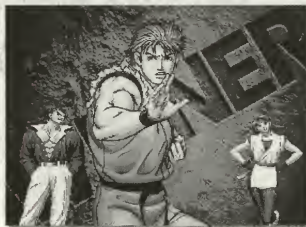
どうだい？
格闘地獄が少しでも見えたかい！！

お前ら格闘技をなめすぎだぜ！
出直してきな！！

勝利者はいつもこの俺！ジョー東様よ！
そこんとこ勘違いしちゃいけねーぜ！

血のしょんべん出し尽くさねーと、
俺に勝てる見込みはゼロだぜ！

（対主人公チーム専用）
ハッハッハッ！自慢の炎も俺様の
ハリケーンで吹っ飛ばしてやったぜ！！

龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ

絶対無比の空手！それが極限流だ！
覚えておく事だぜ！！

戦ってる間にどんどん精神が研ぎ澄まされていった。いい感覚だったよ

さあ、極限流の高みまで駆け上がって
来るがいい！いつでも相手になるぞ！

格闘とはまさしく己自身との戦いだ！
勘違いしていた様だな！

（対おやじチーム専用）
親父パワーにはまいった。
だが、寄る年波には勝てない様だな

ロバート・ガルシア

ワイの力みくびるやなんて
まだまだ、ひよっこって事やな！

ワイは今日、体調悪かったんやけど、
なんとかなるもんやな

ムキになって戦ってもスキが
できるだけや！何事も冷静に対処せな！

マーフィーの法則やな。
おきて欲しくない事はおきるもんやで！

（対おやじチーム専用）
さすがは師匠達や。ワイら負けるか思て
冷や汗かきましたわ

ユリ・サカザキ

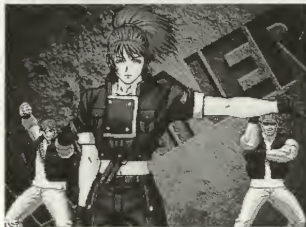
極限流は私がつぐわ！お兄ちゃん達には
負けないッチよ！

勝負は勝負！
負けたからってスネちゃダメよ！

リラックス、リラックス！そんなに肩に
力入れてたら、そりゃ負けちゃうわよね

私を知らないなんて、無知にもほどが
あるわよ！も一全く勉強不足だぞ！！

（対女性格闘家チーム専用）
チームワークは抜群ね！女性チームとは
何度戦っても勉強になるわ！

怒チーム

レオナ

抗うことね。私はそう教えられたわ

もういいの？なら帰るのね

立たないで。これ以上は無意味だわ

血は・・・・嫌い・・・

（対八神チーム専用）
あなたとは何か引き合うようね。
けど、気持ち悪いわ

ラルフ

そこら辺にしておけよ、
情けの許容範囲にも限度があるぜ！！

ろくなもんじゃねえ！いくら積んでも
得にならんぜ、負け癖なんてのはよ！！

吠える前にかみつけよ！てめえの都合
なんざ誰も考えちゃいねンだぜ！！

二兎を追う者なんとかって言うだろが！
どうせやるなら十兎追ってみろっての！

（対おやじチーム専用）
後方支援に専念してくださいよ！
ご心配なく！立派に育ってますって！！

クラーク

こういう時、敗者に言い分はないぜ。
歴史とおんなじさ

負け方にも善し悪しがあるんだな。
いい教訓になったぜ

甘ったれるなよ。
過程を評価してくれるのは学校だけだぜ

油断は誰でもするものだ。だが、それを
フォローしきれない奴はアマチュアだ

（対主人公チーム専用）
個性はあるがまとまりはない。それを持
ち味にしているようじゃ、まだまださ

サイコソルジャーチーム

麻宮 アテナ
ごめんなさい、怪我はありませんか？
私も必死だったので、つい・・・・

負けるかもと思いました・・・・けど、奇跡を信じれば思いは届くものなんですね！

全身全霊をかけた試合、楽しかったです。ありがとうございました！

これ、最近出した私のアルバムです。よければ聞いて下さいね！

(対ルガールチーム専用)
憎悪心だけが、あなたの存在理由すべてなのですか？なんて悲しい人なの・・・・

椎 拳崇
服も変わって気分も一新！！
新生拳崇ガンガンいくで！！

本気でどついて悪かったな。
お詫びにピザマンやるわ。オレいらんし

なんか、納得してへんみたいやけど、勝てば官軍、負ければダボハゼやで！

えらいガチガチやったな！
勝ちに執着しすぎやで！！

(対龍虎の拳チーム専用)
なんや？景気だけやのうて、
強さもぼちぼちってとこかいな！！

鎮 元斎
どうじゃな？この闘いで、
なにか得るものがあったかの？

おぬしら、知っておるかの？
飲酒は20歳になってからじゃよ

全然、酒が減っておらんのぅ。
儂は、まだまだ本気じゃないぞい

あ痛たた・・・・ふぅー、おぬしらには勝てても、年には勝てんのぅ・・・・

(対おやじチーム専用)
どうじゃ、終わったら呑みにいかんか？
旨い肴と旨い酒、悪くなかろう

女性格闘家チーム

神楽 ちづる
自分を見つめ直す事が必要です。
そうすれば、勝機を見いだせます

心が挫ければ格闘だけではなくあらゆる事に対しても勝てはしないでしょう

遊びがすぎます。それでは勝つ事はおろか、私に触れる事も出来ませんね

勝利の鍵を握るのは自分自身なのです。
それをよく考える事です

(対八神チーム専用)
憎しみに支配された拳は、いつか
己の身すら滅ぼしてしまうでしょう

不知火 舞
おほほ！私とおつきあいしたかったのかしら？それは出来ない相談よね！

全く、せっかく私の相手出来たんだから
もう少し派手に倒れてよね！

私の扇子はタダの飾りじゃないわけよ。
それくらい知ってると思ったけどね

ナイスバディで最強の格闘家の私に
勝とうなんてやっぱ、無謀って感じぃ！

(対餓狼伝説チーム専用)
あのねー私と組まないから
そーなるの！もお、わかるでしょ！！

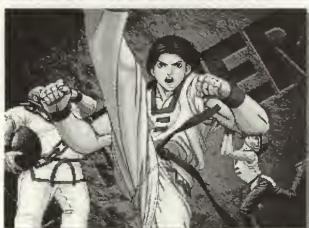
キング
負ける事を恐れなければ、まだまだ
強くなれるよ。頑張る事だね

戦いに性別は関係ない。最後に
立っていた奴が、強者だ！わかるだろ！

一流の格闘家になりたいなら、
引き際もかんじんだよ！

いくら根をつめて修行に励んでも
強くはなれない。もっと頭を使うんだね

(対龍虎の拳チーム専用)
どうした！龍も虎も眠ってるのかい！
全くひょうしぬけだよ！

キムチーム

キム・カッファン
君達も、私と一緒に跆拳道で
燃え上がってみないか！！

いい試合でした。私もつい本気になってしまったようです！ハッハッハ！！

君達の技は強い！だが弱い！まだ、
自分達のモノになっていないようだな！

「何故勝てなかったか？」ではなく「何故負けたか？」で、考えることですね！

(対サイコソルジャーチーム専用)
一度ゆっくりお話でもしたいですね。
今度家にいらして下さい。歓迎しますよ

チャン・コーハン
ふんふふふふーん
ふんふんふんふーん

圧殺だぜ！！

おめえらみたいな人気者を叩きのめすってのが、楽しくてしかたがねえぜ！

なんでぇ。もう、オレのオモチャが
壊れちまったぜ！！面白くねえな！

(対アメリカンスポーツチーム専用)
デカイのは、オレの専売特許だ！！
おめえらの出る幕じゃねぇぜ！！

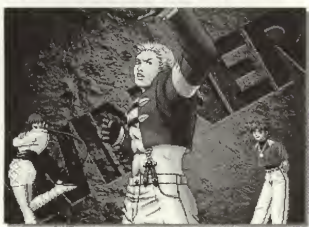
チョイ・ボンゲ
ってゆっかー、じぶんらよわすぎいー、
みたいなぁーでヤンスぅー

縦切り！横切り！縦！横！縦！横！
あっという間に肉碁盤の完成でヤンス！

だんな公認で切り放題！！いつもより
多めに刻んでやったでヤンス！！

サクッと勝って、サクッと優勝！
今度こそ解放でヤンス！！

(対アメリカンスポーツチーム専用)
せっかく復活したのに、残念でヤンスねぇ！！ばばばぁーいでヤンス！！

オロチチーム

七枷 社
あんたやるじゃないか。
だが・・・、世界じゃ二番目だ

どうして勝ったかって？
負けたあいつに聞いてくれ

言い分があるんだろ？早く並べろよ。
ゴタクはそうして価値が出るもんさ

デカくて、速くて、強いこと。
これだけ揃えば負けはない

(対アメリカンスポーツチーム専用)
幸運って名前は縁起がいいな。ン？
どっかで会ったか？

シェルミー
もうおしまい？
まだアペリティフしか済ませてないのよ

ゲームオーバーよ。
セーブは忘れずにね。オ・ヤ・ス・ミ！

見切りはとても大切なことよ。大胆かつ繊細に・・・、デザインとおんなじね！

イイ線いってるわ。でも、
いまーつなの・・・、スタイリングがね

(対怒チーム専用)
フレンチスタイルのスープレックス、
お味の方は、いかがだったかしら？

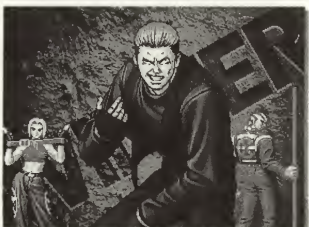
クリス
くすっ。
そんなに怖い顔しないでよ・・・・

おしまいですか？
ふふっ、つまんないの！

こういう時こそ笑顔です、ハイ！

なんか・・・笑いが止まんないです

(対ルガール・マチュア・バイス専用)
相変わらず使えない人だね、
あなたは・・・・

'97スペシャルチーム

山崎 竜二
いちいちシャクに触る野郎だなぁ！
沈めるぞ！！

うざってぇ・・・・うざってぇぇぇ・・・・
・・・・うざってぇぇぇぇぇぇンだよ！！

ひゃっひゃっひゃっ・・・・のたうちまわってンぜ！面白すぎるゼェ！！

並んでひざまずきやがれ！！
順番に首をかっ切ってヤンぜ！！

(対キムチーム専用)
弱え～！正義って弱え～なぁ！！
うひゃっひゃっひゃっひゃぁぁ・・・・！！

ブルー・マリー
世の中そんなに甘くないわよ・・・・
上には上がいるってことね！

玉砕ってあんまりよくないわね！
お馬鹿さんのすることよ！

安い女だと思わない方がいいわよ！
そういう考え方が一番嫌いなの！

理屈じゃないのよね・・・・
勝負っていうのは・・・・！

(対餓狼伝説チーム専用)
言葉はいらないわ・・・・あなた達が
どういう人か分かってるから・・・・

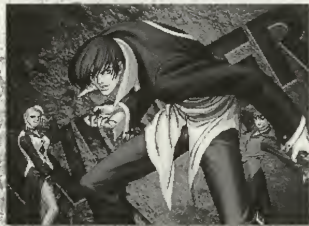
ビリー・カーン
丸焼きになった気分はどうだい？
まずくて食えねぇけどなぁ！！

もうお終いか？
ペッ・・・・興醒めするぜぇぇ！！！

いい気分だぜ・・・・
天狗の鼻をへし折るのはよォ！！

もっと頭を付けるんだよ！
土下座の仕方も知らねぇのかぁ！？

(対八神チーム専用)
その目が気にくわねぇんだよ！
目ん玉から焼いてやんぜ！！

八神チーム

八神 庵
いかれた玩具に価値はない。
おまえ達が正にそれだ！

失せろ！キサマ等にくれてやるのは
痛み、苦しみという名の慈悲だけだ！！

無力さは罪ということだ！
そのままブザマに朽ち果てろ！！

とどめはささん。
もがけ、苦しめ、そして狂い散れ！！

(対主人公チーム専用)
全て終わらせてやる。
俺のいらだちも、キサマの命もだ！！

マチュア
おやすみなさい。
百万回のごきげんよう・・・・

痛みが狂気へと変貌するまでの間が最高
なのよ。どう？気持ちいいでしょ？

体の火照りが急速に冷めてくるのがわか
るでしょう？さあ、眠りはもうすぐよ

記念日になるわよ。生涯最悪の日なんて
そうそう出会えるものじゃないわ

(対おやじチーム専用)
苦労性ね。マリオネットのまま、死ぬこ
とだってできたのに・・・・

バイス
意識が無くなるまでしばらくあるよ。
好きな歌でも口ずさんで待つんだね

痛いのはもう嫌だろう？
さあ・・・、楽にしてやるよ！！

不思議な感じだろう？体中が思い通りに
ならなくなるってのはさあ！！

天使か悪魔のどっちだい？
見えてくるはずだよ、そろそろね！！

(対女性格闘家チーム専用)
静かになったろう？
折れる骨はもうないからねえ！！

おやじチーム

ハイデルン
油断をしただと？
それが実力ではないのかね！？

これで理解できただろう・・・・
理想と現実はかけ離れた物なのだよ！

全くもってつまらん芸だな。そんな大道
芸でこの私を倒せるとでも思ったのか！

呆れたな・・・・！戦いに於いての価値観が
ここまで違うとは・・・・！

(対怒チーム専用)
基礎から教えたのはこの私だ！
お前達の攻撃が読めぬわけがない！！

タクマ・サカザキ
弱い敵より強い敵。
ぬしらに心魅かれたぞ！

始めの勢いはどうした！？ぬしらの
ような事を竜頭蛇尾というのだ！

ぬしらの戦いは、このワシに対して
礼を失する！わきまえるがよい！

よし！
このまま勝ちに乗じて次へ行くぞ！！

(対龍虎の拳チーム専用)
極限流と大木は俄かにできぬ！
努力せい！

草薙 柴舟
自分の力を信じて疑わぬことだ
・・・・精進せい！

負けは負けなのじゃ！
勝負とは厳しいものよ・・・・！！

おぬしらの拳には迷いが見える・・・・
開き直るのも一つの手じゃぞ！

優柔不断じゃのう！思い切って
打ってくるのじゃ、思い切って！

(対真吾・京・庵専用)
身を粉にして努力するがよい！
さすれば炎も・・・・う～む！？

アメリカンスポーツチーム

ヘビィ・D！
俺達が戻ってきたら、
みんなこのザマか！！つまらんな！！

遅い！！おまえ等の攻撃、ノーガードで
すべてかわしてやれるぜ！！

リングでの闘いは、久しぶりだぜ！
さぁ、次の獲物をだしな！！

カラ元気じゃねぇよな！？負けたのに
明るくされたら、気持ち悪いぜ！！

(対オロチチーム専用)
テンポ遅せぇぜ！！BALLAD
じゃねぇんだ！SKAの勢いで来な！

ラッキー・グローバー
リーチが長くてずるいだと？
悪りいな、それはMOMに言ってくれ！

WAKE UP！！
寝るには、まだ早すぎるぜ！！

今までE - THAI - HOE - DIE
言いやがって！今度はオレの番だぜ！！

ったくなんだよ！こんなことなら、まだ
BASKETの方が刺激的だったぜ！！

(対オロチチーム専用)
お前等見てると、無性に腹が立つぜ！！
とっとと、うせな！！

ブライアン・バトラー
もっと骨のある奴はいねぇのかよ？
KOFの名が泣いてるぜ！

手数で勝負じゃオレは倒せねぇ！デカイ
一発、当てるつもりでこねぇとな！

おまえらも有名かもしれないが、オレも
STATESじゃ、有名なんだぜ！！

オレのタックルの前じゃ、
ガードなんて意味ねぇぜ！！

(対オロチチーム専用)
「楽しんでるぅ」か？
オレは十分に楽しませてもらったぜ！！

特殊キャラクター

CPU真吾 乱入時
おれ！矢吹真吾っていいます！！
お手合わせお願いします！！

肩慣らしにしかならないでしょうけど、
おれと闘って下さい！！

わ！ホントに乱入しちゃったよ・・・・あ、
えっと・・・・お、おれと闘って下さい！！

(対草薙 京専用)
草薙さんから教わった草薙流古武術！！
どこまで近づけたか試させて下さい！！

(対八神 庵専用)
草薙さんの敵はおれの敵！！
八神さん！！先は進ませませんよ！！

(対草薙 柴舟専用)
お父さん！
おれの草薙流古武術見てもらえますか？

矢吹 真吾
いやー、勝てちゃいました！！
おれってホントに運がいい！！

なんて言うんだっけ？こういう時は・・・・
えっと、えっと・・・・手帳、手帳

母さん！！見てる？
おれ！！勝ったよ！！

なってねぇ！俺とぶつかってその程度で
済んだのは奇跡的だな・・・・なーんてね！

(対おやじチーム専用)
草薙京さんの弟子の矢吹真吾っていいま
す！お父さん、よろしくお願いします！

ルガール・バーンシュタイン
遣って見るがいい！かなわぬ相手が如何
に巨大であったかを思い知るのだ！！

何の心配もいらんぞ。辛苦も悔いも全て
消し飛ばされるのだからな、この私に！

敗北は当然だ！己の無力が
招いた結末に戦慄するがいい！！

静かに果てていくのは退屈だろう？
生涯最高の悲鳴を轟かせるがいい！！

オメガ・ルガール
(対主人公チーム専用)
効かぬわ！我が復讐の炎は貴様の操る炎
など軽く凌駕しているのだからな！！

(対餓狼伝説チーム専用)
志なかばで力尽きる。
それがおまえ達の運命だったのだ！！

(対龍虎の拳チーム専用)
揃いも揃って愉快な芸だ。その極限流と
やら、ヴァルハラでも披露するがいい！

(対怒チーム専用)
戦略、戦術、ツメの甘さまでも教官譲り
とはな！楽をさせてもらったぞ！

(対サイコソルジャーチーム専用)
そんな老いぼれなど捨ててしまえ！！！

(対女性格闘家チーム専用)
苦痛に歪む顔はブロンズよりも美しい
ぞ！さあ、もっと声を上げるのだ！！

(対キムチーム専用)
相変わらず馬鹿の一つ覚えか？
正義、正義と・・・、虫酸が走るわ！！

(対オロチチーム専用)
切り刻む時間も惜しいくらいだったぞ！
オロチの血だと？笑わせるわ！！

(対'97スペシャルチーム専用)
何を悔しがる？使う者と使われる者の
差が生じたまでだ！！

(対八神チーム専用)
こんな形でまた会えるとはな。
宴としては実に有意義だったぞ・・・！

(対おやじチーム専用)
盛りを過ぎた奴らが何をする？絶えて
しまえばよいのだ、化石風情はな！！

(対アメリカンスポーツチーム専用)
所詮はスポーツの延長というわけか。
それでは勝てんぞ、絶対にな！！

(対ルガールチーム専用)
残念だが、ここでおしまいだ。ゲームに
しては十分すぎるほど楽しんだだろう！

(対真吾チーム専用)
保護者同伴とはおそれいった。だが、頼
りにはならん、おまえの技と同様にな！

※ルガールチーム
…『ルガール＆マチュア＆バイス』の3人

※真吾チーム
…『真吾＆京＆庵』の3人

THE KING OF FIGHTERS '98
CHARACTER GRAPHICS

裏キャラクターグラフィック集

'95草薙 京

テリー・ボガード（裏）

アンディ・ボガード（裏）

ジョー・東（裏）

不知火 舞（裏）

ビリー・カーン（裏）

リョウ・サカザキ（裏）
登場シーン
挑発
勝ちポーズ
ロバート・ガルシア（裏）
登場シーン
挑発
勝ちポーズ
ユリ・サカザキ（裏）
登場シーン
挑発
勝ちポーズ
乾いた大地の社
登場シーン
挑発
勝ちポーズ
荒れ狂う稲光のシェルミー
登場シーン
挑発
勝ちポーズ
炎のさだめのクリス
登場シーン
挑発
勝ちポーズ
オメガ・ルガール
登場シーン
挑発
勝ちポーズ

Data Base

登場シーンかけあいグラフィック集

『THE KING OF FIGHTERS』シリーズではもうおなじみの、特定キャラクター同士のかけあいシーン。新しくなった「京VS庵」をはじめとし、今回の組み合わせはなんと100を越え、専用のグラフィックも40種類以上ある。なかには過去の因縁めいたものから、仲間うちでのかけあいなど各キャラクターの表情がよく出ていて、何回見てもあきない芸の細かさだ。特にリョウとキング、テリーとマリーのかけあいは、2人の微妙な関係がうまく表現されていて、ファンなら思わずニヤリとしてしまうだろう。

ここではページの許すかぎり連続写真で紹介していくが、やはり実際に動いているものを見ることをオススメする。なお、セリフについてはP160からの『ボイスリスト』を参照してもらいたい。

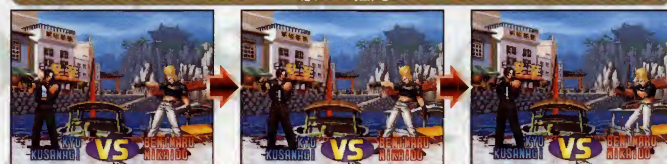
京VS庵

ちづるVS社・シェルミー・クリス・山崎・マチュア・バイス

ケンスウVSチン

東VSキング

京VS真吾

京VS紅丸

紅丸VSアテナ・ユリ・レオナ・ちづる・舞・キング・マリー・マチュア・バイス・シェルミー

大門VS京・紅丸

テリーVSアンディ

テリーVSマリー

アンディVS舞
リョウVSキング
リョウVSタクマ
ロバートVSケンスウ
ロバートVSタクマ
ユリVSタクマ
レオナVSクラーク・チャン
レオナVSハイデルン
レオナVS東・ユリ・ラルフ・アテナ・ケンスウ・チョイ・庵・真吾
ラルフVSハイデルン
ラルフVSクラーク
クラークVSハイデルン
アテナVSケンスウ
アテナVSチン
ちづるVS京・庵
キムVSチョイ・チャン

Data Base

STAFF ROLL

CAST

KYO
MASAHIRO NONAKA

DAIMON/RYO
MASAKI USUI

BENIMARU/RALF/CHOI
MONSTER MAETSUKA

TERRY/KIM
SATOSHI HASHIMOTO

ANDY
KEIICHI NANBA

JOE
NOBUYUKI HIYAMA

ROBERT
MANTAROU KOICHI

YURI
KAORI HORIE

LEONA/VICE
MASAE YUMI

CLARK
YOSHINORI SHIMA

ATHENA
HARUNA IKEZAWA

KENSOU/BRIAN
EIJI YANO

CHIN/HEAVY D !
TOSIKAZU NISIMURA

CHIZURU
AKIKO SAITOU

LUCKY
KEY INAGE

MAI
AKOYA SOGI

CHANG
HIROYUKI ARITA

YASHIRO
MAKOTO AWANE

SHERMIE
HAZUKI NISHIKAWA

CHRIS
RIO OGATA

YAMAZAKI
KOUJI ISHII

BILLY
ATSUSHI YAMANISHI

RUGAL/HEIDERN
TOSHIMITSU ARAI

TAKUMA
EIJI TSUDA

SAISYU
KEIICHIROU SAKAKI

KING/MARY/ANNOUNCE
HARUMI IKOMA

MATURE
HIROKO TSUJI

SHINGO
TAKEHITO KOYASU

IORI
KUNIHIKO YASUI

STAFF

PRODUCER
T・NISHIYAMA

CHIEF DIRECTOR
TOYOHISA TANABE

SUB DIRECTOR
HARUO TOMITA
HONEY-BUNNY-KAJU
TAK・YAMASHITA
HIROTO NAMADA
T・HOSOKAWA
K・"YANYA" HIKIDA
TOMONORI KAMIO

SYSTEM EDITOR
K・NAGASHIMA

FRONT DESIGNER

FRONT CHIEF
BLASTER-LU

KYO
AKIKO YUKAWA

BENIMARU
M・ASAKURA

DAIMON
S・YAMAMOTO

TERRY
S・YAMAMOTO

ANDY
C YAMASAKI

JOE
HIROTO KITTAKA

RYO
MITSURU・KAWASAKI
I・NO・U・E

ROBERT
MITSURU・KAWASAKI

YURI
MINA KAWAI

LEONA
DEAR ICHI JERRY

RALF
DEAR ICHI JERRY

CLARK
DEAR ICHI JERRY

ATHENA
C YAMASAKI

KENSOU
44OKA

CHIN
44OKA

CHIZURU
C YAMASAKI

MAI
C YAMASAKI

KING
MIHO UEMATSU

KIM
I・NO・U・E

CHANG
TAHARA UJYU-

CHOI
44OKA

YASHIRO
SHIO SHIO SHIO

SHERMIE
MIHO UEMATSU

CHRIS
HIROTO KITTAKA

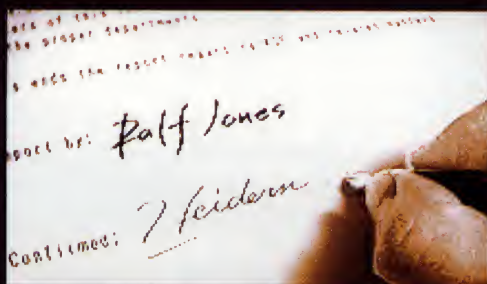
YAMAZAKI
M・ASAKURA

MARY
TAHARA UJYU-

BILLY
HIROTO KITTAKA

HEIDERN
DEAR ICHI JERRY

TAKUMA
S・YAMAMOTO

SAISYU
TAHARA UJYU-

HEAVY D !
I・NO・U・E

LUCKY
MITSURU・KAWASAKI

BRIAN
MINA KAWAI

IORI
M・ASAKURA

MATURE/VICE
SHIO SHIO SHIO
MIHO UEMATSU
AKIKO YUKAWA

SHINGO
AKIKO YUKAWA

RUGAL
C YAMASAKI

BACK DESIGNER

BACK CHIEF
YURIKA

JPN-STREET STAGE
MANORU

CHINA STAGE
K・W

KOREA STAGE
TSUGUMI A

MID-EAST STAGE
RAISHI

SPAIN STAGE
M・K

USA-YARD STAGE
TOHRU NAKANISHI

JPN-TEMPLE STAGE
YURIKA

USA-WHARF STAGE
TSUGUMI A

RUGAL STAGE
SOUZI TAKAMORI

DEMO DESIGNER
KALKIN
DANDY・MATUISAN !
YOKOYAMA・MASATO

SPECIAL EFFECT
NISHIDA MIKA
AOYAMA

PROGRAM
S・FUJINUKI
CYBER・KONDO
SOUTA ICHINO

SOUND
SHA-V
TATE-NORIO
MARIMO

ADJUSTER
K・ASAI
HATABOH DE GO !
M-PANIC ! PLUS

BUG CHECKER
ANNE
SANPO
H・SHIMMEI
R・TSUNE
8097 : K・I (NON)

SPECIAL THANKS TO
H・KAWANO
Y・INUI
TAKESHI & MIKA
YANOSABI-IBUKI
AND ALL CHUPILARS
PE-PE- MEGURON
ALL SNK STAFF

AND

YOU

PRODUCED BY
SNK

GALLERY

エンディングギャラリー

THE KING OF FIGHTERS 98
DREAM MATCH NEVER ENDS

ENDING GALLERY

主人公チーム
京・紅丸・大門

餓狼伝説チーム
テリー・アンディ・東

龍虎の拳チーム
リョウ・ロバート・ユリ

サイコソルジャーチーム
アテナ・ケンスウ・チン

怒チーム
レオナ・ラルフ・クラーク

女性格闘家チーム
舞・ちづる・キング

キムチーム
キム・チョイ・チャン

オロチチーム
社・シェルミー・クリス

'97スペシャルチーム
山崎・マリー・ビリー

八神チーム

庵・マチュア・バイス

おやじチーム

ハイデルン・柴舟・タクマ

アメリカンスポーツチーム

ヘビィ・D!・ブライアン・ラッキー

慎吾チーム

真吾・京・庵

ルガールチーム

ルガール・マチュア・バイス

三種の神器チーム

京・庵・ちづる

ヒーローチーム

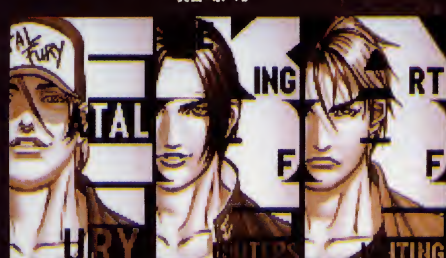
京・テリー・リョウ

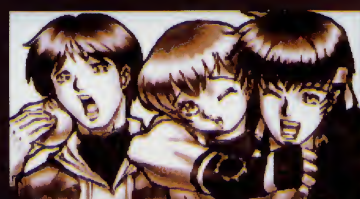
No.2チーム

紅丸・アンディ・ロバート

No.3チーム

東・大門・ユリ

ティーンチーム

真吾・ケンスウ・クリス

女性オロチチーム

マチュア・バイス・シェルミー

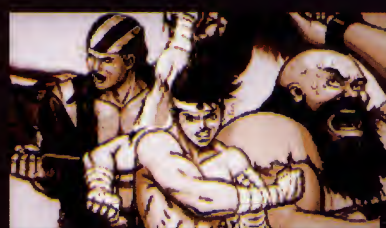
男性オロチチーム

社・山崎・クリス

サカザキ親子チーム

タクマ・リョウ・ユリ

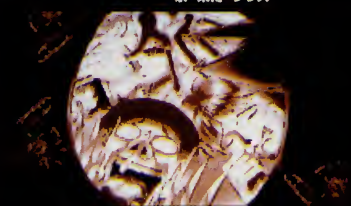
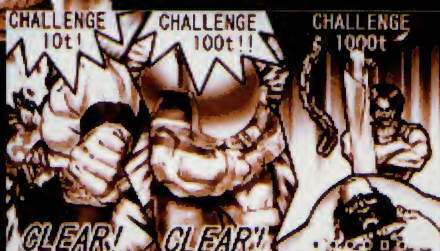
お父さんチーム

キム・柴舟・タクマ

連打でGOチーム

東・ビリー・チャン

大蛇薙チーム
京・柴舟・クリス

草薙流古武術（?）チーム
京・真吾・柴舟

色物チーム
チャン・チョイ・チン

お笑いチーム
ロバート・ケンスウ・チョイ

破壊力チーム
ラルフ・チャン・ブライアン

4月8日お誕生日チーム
キング・マチュア・真吾

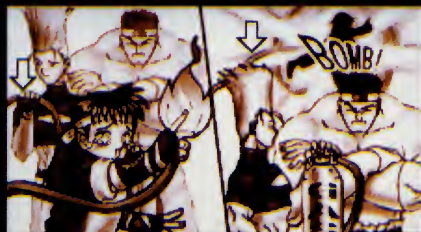
野球チーム
ラルフ・マリー・ラッキー

キャップチーム
テリー・クラーク・ラッキー

偽主人公チーム
真吾・紅丸・大門

新怒チーム
ハイデルン・レオナ・ラルフ

新ヒロインチーム
アテナ・舞・ユリ

エピローグ
GROOVE

98年ファイターちゃん大行進！ 運命のチームとか選び！

1年ぶりのマッキー三井（仮）

みなさん、こんばんわ。大丈夫、奥さん。怪しいもんじゃありません。久しぶりなんで、ちょっと緊張してますが逃げなくても大丈夫です。それと、とりあえず坊や、おじさんのマントで鼻をふくのはよしたまえ。
さて、みなさんは、日ごろゲームの前で迷っていませんか。いいえ、ウソです。迷ってます。わかるんですよ、私には。ええ。そんな迷える子羊ちゃんと、一部混ざっちゃったらしい子豚ちゃんに送る、このコーナー！ありがたさで号泣命令大発令！あ、いけません奥さん、警察はいけません。話あいましょう…。

すまん、父さんが間違えていた

KOFは出場するよりも、出場できないことが決まったあとで、いかにステージの目立つ位置で応援するかの方がはるかにむずかしいんだぜ（ブライアン・バトラーさん談）

ほんとうだよラッキー。僕らは出場するんだ。うん、だから泣かないで、笑って藤堂（父）さんにその場所をゆずってやりなよ…。

L へすすむ

間違ってる、君、間違ってるよ！

H へすすむ

すばらしい！科学の勝利だ！

ルガールを、もう静かに眠らせてあげてください。

本人が好きでやってるのでは？

ドリルとロケットをつけるまでダメ

E へすすむ

昨日、ついに「小型積乱雲による控えめな稲光のシェルミー」の開発にフランスの研究機関が成功したもようです。

友よ！

そこが、いいとこなのよ！

キングのお店のウェイトレスさんと、かつてのルガールのエンディングにちらっと出てきた秘書さんが使えるようになるまで、おれの中でKOFはネヴァーエンディングなのさ、ボーイ。

K へすすむ

違うわ、紅丸さんはそんな人じゃない！

あなたは何を言ってるですか？

誰ですか、それ

久しぶりの復活だからヘビィ・D!にはヘビィ・DD!!ぐらいになっていて欲しかった。

ふ、変わらない方がいいことも多いのだよ、君

女性格闘家チーム、おやじチームにつぐ「性別および年齢でくくられちゃったチーム」は、ニューハーフチームしかないと確信しておりますわん。

ヘビィ・D？にならなかっただけ、ましだ

そんな夢、見ないでいただきたいものですね

まったくもって、そのとおりだ

俺がデモテープを持ち込んだ先のレコード会社のプロデューサーのアドバイスを一通り聞いた後で、「ありがとうございました」といって出て行くという夢を見て以来、寝るのが怖い。

A へすすむ

信じるのよ！彼は、きっと笑顔で帰ってくるわ。

C へすすむ

おや、クラウザーじゃないか。こんなチームでなにをしているんだね？

2002年にはチャンの鉄球がちゃっかりサッカーボールになってそうで怖い。

キムの鳳凰脚もドリブルにもってこいだ

うちのじいちゃんは、ワール・ドカップと発音します。

いい人なのよ、彼。ほんとうは。

くくく…。言うなればおれはブレーキのこわれたトラクター。無理だね、休むなんざあ。

一回休み

B へすすむ

しまった！すごろくだったんかい！

パラノイアの初期症状と思われます。

シェルミーの「見えそうで結局見えないミニ」は精神衛生上かえってよくないので、いっそロングスカートにしてくれ。

わかっとらん、わかっとらんな君は。本当のお色気というものはだ、まず…（以下略）

F へすすむ

ふりだしに戻るか

D へすすむ

あなたの運命判断結果

A
Your Destiny 君の運命
安定思考の賢者

人生は安定！野球は巨人！政治は自民党！味噌汁は豆腐！そんな保守王道をひた走りがちと思われるあなたには、この「主人公チーム」がお勧め！名前が全員漢字なのもこのチームだけなので、横文字に弱いおじいちゃん、おばあちゃんにもピッタリ！二階堂とか、逆から読むと丸紅とか、昔の自民党ファンにはたまらないね！

B
Your Destiny 君の運命
チャレンジ精神の戦闘馬車

うおー！やってやるぜ、いいから俺にまかせなベイビー！そんなハングリー・スピリットおう盛な君にぴったりなのが「餓狼伝説チーム」だ。なんせ初代の「餓狼伝説」以来、7年間飢えっぱなし！なみのハングリースピリットじゃないぜ！そろそろ満腹させてやりたい気もするが、そんなの気にしちゃだめさ！

C
Your Destiny 君の運命
不屈のつるされた男

我慢強いあなたには、家が貧乏でも、友達がいやみなほど金持ちでも、親父はあきらかに変な人で、妹は目の前に玉の輿が転がってるのになかなか結婚しないでも、けっしてくじけない忍耐の「龍虎の拳チーム」でしょう。語尾に「ち」をつけるのが好きな人にも、もちろん自信を持っておすすめします。

D
Your Destiny 君の運命
逃れえぬ運命の塔

なぜ、人々は争いをやめないの？人は幸せになる権利があるんじゃないの？マクドナルドの半額セールはセットで買うと損なんじゃないの？そんな世の中の不条理に憤りを感じているあなたには、そのものずばり「怒チーム」がお勧め。初代「怒」以来約10年間怒りっぱなしの彼らと世間の不条理を暴くのだ！ついでにレオナはもうちょい色っぽい砂漠戦仕様のセパレートコスチュームとか希望！

E
Your Destiny 君の運命
陰謀の法王

他人の心を手玉にとりたい。そんなあなたには、相互誤解でチームワークの成り立っている「サイコソルジャーチーム」がぴったりです。ちなみに筆者のFEPはいつも「最古ソルジャー」と変換しやがります。恋人と思っているケンスウと、近所のブロック塀に毛が生えてしゃべってる程度にしか認識なさってないようなアテナさん。いや、もう見てるほうはドキドキですね。ちなみに次の通常国会で、「アテナは生足以外禁止条例」を与野党協力のもと、早期に成立させていただきたいものです。

F
Your Destiny 君の運命
太古よりの太陽

むさ苦しい男は見るのもイヤ！いや、まったく同感ですな。そんなあなたには「女性格闘家チーム」がいいでしょう。ちなみに名前の変更無しに残っているチームで、もっともメンバーの入れ替わりが激しいのがここ。キング、舞はいいのですが、残り1人が「ユリ」→「香澄」→「ちづる」と3人も入れ替わってます。なんだか名前だけは残ってても、メンバーは総入れ替えになってる欧米の老舗バンドを連想させますね。個人的には香澄復活希望。

G
Your Destiny 君の運命
ゆるがない正義

ぬおおお！悪人め！ゆるせん！正義！正義ですよ皆さん！そんなあなたには文句無しに「キムチーム」がピッタリ。毎回更正に失敗しては出場してくるこのチーム。私が主催者だったら気の毒で、招待状を送るのもためらうところですが、オロチ関係者の方々は、この人たちがよっぽど好きなのか、毎年招待してますね。2002年のワールドカップまで、がんばって欲しいものです。

H
Your Destiny 君の運命
邪悪なる教皇

うーん、なんか世の中不景気だし、ひとつ世界征服でもしたいなー、と思っているテレビの前の皆さん！とりあえずこっちに来てこの本を読んで。お願い。さて、いいですか。そんなあなたにおすすめなのが「オロチチーム」。まさに世界征服！破壊！その他！って感じでばっちりです。ちなみにシェルミーさんはイリジウムサービスの始まるはるか以前の昨年から世界中で携帯かけまくりでした。オロチのチカラでしょうか？

I
Your Destiny 君の運命
輝ける星

ああもう、とにかく派手でドバーってかんじ希望！なあなたに贈るのが「97スペシャルチーム」。なんだ、去年のカタオチじゃん、などというなかれ！なんたってスペシャル！山崎などという地味な名前のわりに、やることた派手な竜二をはじめ、個性派勢ぞろい。暴れまくれ！ビリーの妹出場希望！

J
Your Destiny 君の運命
青く残酷な月

けっ、ガキのお遊びなんかに付き合ってられっか！な、あなたには八神チームがお勧め！とにかくエンディングでのチームメート襲撃率100％を誇る八神君がチームにいるだけで、必要以上のスリルが味わえるぜ！彼の「打倒草薙キャンペーン」も今年で3年目。そろそろ倒しとかないとやばいしね。今回は2年ぶりに復活のマチュアとバイスで、大人の色気もたっぷりさ！大丈夫、別に友達になれとは言わないから。

K
Your Destiny 君の運命
動き出す隠者

き、君のお勧めは「お、おやじチーム」だ。い、いや先生もいろいろ努力はしたんだが…。運命は受け入れて、そして乗り越えるんだ、泣くなよ斎藤（誰？）。いつか…いつかいいこともあるさ。な？

L
Your Destiny 君の運命
健全な愚か者

メ～ン。ステイツの風が合う君には、明るいヤングアメリカン「アメリカンスポーツチーム」がおすすめだぜ。4年ぶりに復活してアメリカンドリームの健在を大アピールだ。アメリカンドリームは運だけじゃだめさ、ブラザー。地道な努力は何より重要さ。どんなにステージの隅の応援に追いやられても、くじけたら、そこで負け。新キャラのサイドストーリにやられ役で登場させられて…も、い、いやな顔せ、せずに…いや、すまん。泣くつもりはなかったんだ…。

THE KING OF FIGHTERS '98 TECHNICAL MANUAL

GAMEST MOOK Vol.162

FROM EDITORS

FRS-N,O

しかし、すごいキャラ数ですね。今回はKOF'95以来のキャラ数(4キャラ)を担当しました。ルガールの復活は個人的にうれしかったんですが、攻撃力が低すぎて困りました。とりあえず「ジェノサイドカッター万歳!!」ってことで、ひとつよろしく(←何が？)。

ももやん

は～今回も疲れた。ここ最近ムックの仕事をすると、7泊8日編集部お泊りツアーになるな…。でも、編集部に1週間泊まるのには慣れました。なんかもう「何日でも来い！」って感じ。ウソ。たまに家に帰ると、すげ～マッタリできるんだよね。早く帰りてぇなぁ。

はまー

去年から大きな変更がなかったこともあって、巷のレベルは開幕からオーバードライブ状態。でも、その動きのほとんどが文章にできないような感じで、ライターとしては読者の反応が恐いところ。みなさん脳ミソのクロック数が速すぎて、僕ではもう追いつけない……。

MVP

『KOF』を毎年見ると、「夏」というのを実感し、「今年の体力ゲージはどんなものか？」と期待する。が、今年の体力ゲージは個人的に今イチ。厚さがありすぎて少しのダメージがほんとに少しに見えてしまう。マイベストは『KOF'96』で、あの色、あの太さがちょーいいのよね。

P・鈴木

小ネタでGO！『KOF'98』では、通常技をヒットさせなくてもキャンセルで必殺技を出すことができる。これは「空キャンセル」といって、攻めの連係に組み込んだり、牽制の一環として使うとなかなか強力だ。また、キャンセルタイミングをずらすこともできる(名称は「ディレイ」)。

杉田 哲朗

昨今の格闘ゲームはインフレ傾向を強め、物量との闘いという様相を呈している。物量の申し子として運命づけられたごとくの本作だが、その完成度は年々高まってきている印象がある。代を重ねるごとに衰えていく作品が多い中、経過はともかく貴重な存在ではないかと思う。

伊丹 恭

他の2D格ゲー感覚で対戦すると、攻守ともに「滅入る」ほど予想不能な選択肢に負かされる『KOF』。しかし！ちょっとした独特の駆け引きポイントを、少しづつでも理解すれば超高速の快適バトル。5作に渡り練られた作品を楽しもう！っつーかコマンドヘタですいません。

荒川 保

拳崇といえば肉まん。肉まんで思い出すのが愛犬チビ。僕が肉まん食ってるとき「くれくれ」と猛烈にせがむので、トップブリーダー気分で丸ごと1個やったら、中はアツアツなのに豪快にかぶりついちゃった。次の瞬間「ブヒョイ！」と吐き出してましたわ。皆さん、畜生は大切にネ！

KAL

これまで養ってきたものの集大成、という言葉に恥じない、全体的には良くまとまったつくりが好印象のKOF'98。しかし細かいところを見ていくと、ラルフの使う技が年々少なくなっていくのが悲しいところ。あと、アイスラッシャーもなんとかして。

ぴぐ

卒業実験(理系の卒論)が始まり、引っ越しやら実験の準備やらで、なにかとバタバタしているときにムックや本誌の締め切りが……。各方面には迷惑をかけるし、踏ん切りのつかないことはいっぱいあるし、なんかオレってホントにダメ人間だなぁ、とつくづく落ち込む毎日。

珈琲ふりーく

今年も香澄の姿はなかった。「超～・・・重ね当て、超、重ね当て」このテンポは忘れようにも忘れられないっすね。うん。それはさておき今年の『KOF』は異色の出来。「よくぞここまで！」の充実した内容で、このジャンルの1つの完成形をゲーセンに送り出した開発陣に拍手。

CHU

後記とはいうものの、実際問題まだ原稿が残っているのでありあます(同ネタ多数)<(爆)<(洒落になってない)。後記を書いているこの時間さえももったいない。あぁ…もうなにがなんだか、わかんなくなってきたよ。ふふふっ…えへへへっ…いいお天気～♪

福田 柵太郎

まずは「鳥人戦隊ジェットマン」のビデオを全巻見てください。OK？それからハイデルンのボイス「所詮貴様は流れ星…」を聞きましょう。というわけで私の00Tはラディゲ役＝ハイデルン、トランザ(トラン)＝クリス、ギローチン皇帝＝紫舟(いきなりスピルバン)

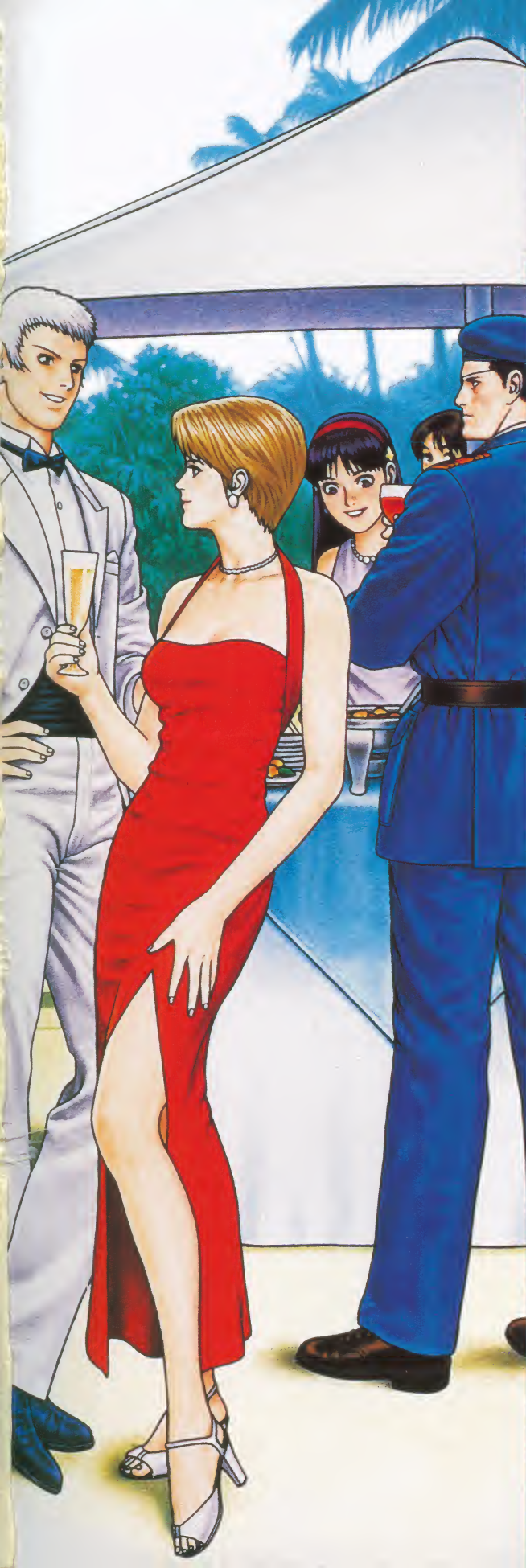
高安 聡

システム的にもかなり高い完成度となった『KOF'98』。本作のゲームバランスは編集部での評価も高いし、ユーザー人気もそれを証明しているかのようだ。保守的だとか言われるかもしれないが、今現在楽しめるなら、それでいいんじゃないかな？ゲームは楽しめてこそ本義だし。

川田 雅裕

『KOF'98』の最大の目玉と言えば、やはりアメリカチームの復活でしょう。かつて自分はアメリカチームの使い手でした。自分が過去にやり込んだキャラが復活してくれるのっていいよね、なんて思いつつ、地元のゲーセンでブイブイ言わされてる毎日。でも楽しいです。

鈴木 宏昌

このシリーズをプレイするのは『'95』以来だから3年ぶりということになります。あの頃よりキャラ数も増え、システム的にも大きく変化しており最初は戸惑いましたが、プレイすることに絶妙なゲームバランスが感じられ、5年に渡る歴史はダテじゃないということを実感しました。

COLOPHONS

GAMEST MOOK Vol.162

THE KING OF FIGHTERS'98
TECHNICAL MANUAL

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98
テクニカルマニュアル

発行 株式会社 新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
雑誌63382-63
平成10年11月27日発行
第5巻第54号通巻162号

Publisher

加藤 博

Editor in Chief

高橋 己代子

Editors

杉田 哲朗
高安 聡
伊丹 恭
川田 雅裕

Assistant Editors

荒川 保
鈴木 宏昌

Writers

FRS-N.O
KAL
ももやん
ぴぐ
はまー
珈琲ふりーく
MVP
CHU
P.鈴木
福田榴太郎

Art Director

宇地原 良之

Special Thanks

北裏 裕章
マッキー三井
STUDIO HARD Corporation

Print

共立印刷株式会社

Grand Cooperator

株式会社エス・エヌ・ケイ